HINTA 25 MK

PC
AMIGA
ATARI
C64

VIIMEISIMMÄT PELIUUTISET ENGLANNISTA

PELIT

2/92

Tolkien
– fantasian mestari



Hobitti bittikartalla

Ultima Underworld
Realistisempi kuin elämä



Falcon 3.0
Keinotaivaan kuningas

Special Forces
Ammuskelua ajatuksella

Black Crypt
Kadonneiden aseiden metsästäjät



Shadowlands
Jokainen sankari on yksilö

FANTASIAPELIT LAUDOILLA
KUN KAIPAAT IHMISTÄ

Lisäksi arvosteluissa:
A320 Airbus ● Agony ● Alcatraz ● Bonanza Bros. ● D/Generation ● EcoQuest ● Harlequin ● Heimdall ● Ork ● Shuttle ● SimAnt ● Space Gun ● Space Crusade ● Twilight 2000 ● Race Drivin ....

Ratkaise:
Police Quest 3
Another World
Battletech



ja tietysti vinkkejä mm. Willy Beamishiin, Quest for Glory 2:een, Eye of Beholder II:een

DISKETIT

Disketit	10	50	100
DSDD Nimetön	3.50	3.20	2.60
DSDD Lambda	4.20	3.50	3.20
DSHD Nimetön*	6.00	5.50	5.10
DSHD Lambda*	7.10	6.75	6.40

* Valmiiksi formatoituna

SOUND BLASTER PRO

Sound Blaster Pro II 1595,-

Mullistavan äänikorttiuutuuden uusin malli, jossa lisänä Yamahan piirejä ja uusitut ohjelmistot. 22 äänikanavaa stereona. Äänen digitointitaajuus on CD-tasoa 44,1 KHz. Microsoft Windows Multimedia Level I -yhteensopivuus. CD-ROM liitäntä valmiina vaikkapa meiltä saatavana olevaan Panasonicin CD-ROM asemaan. 18 kuukauden takuu.

Amiga Action Replay MK III 545,-

Power Skanneri
64 harmaasävyä
AMIGALLE 1295,-

Ultimate Ripper Atari ST:n "Action Replay" 295,-

A 500 3,5" sisäinen levyasema 445,-

Syncro Express III Amiga 295,-

Rolandin Soundikortit
CM-32P 2495,-
SCC-1 2595,-

Amigalle 495,-
Power Drive 880E 3.5 lev. as. Made in England
18 kuukauden takuu

Genitizer Genius Tablet
Amiga 1495,-
PC 1495,-

WORDSYNC kontrolleri Amiga 2000 595,-

PELIT

	Amiga	PC
3D Construction Kit	359,-	359,-
4D Tennis	239,-	269,-
Abandoned Places	239,-	239,-
Aces of the Pacific	269,-	299,-
Addam's Family	189,-	239,-
Airbus A320	269,-	329,-
Aquaventura	189,-	
Atac		299,-
Athletics	189,-	269,-
B-17		299,-
Bard's Tale Const.Set	269,-	299,-
Black Crypt	189,-	239,-
Buck Rogers II	239,-	239,-
Carrier Strike		269,-
Carriers At War		269,-
Castle of DR. Brain	269,-	299,-
Championship Manager	189,-	239,-
Civilization		299,-
Conan the Cimmerian	239,-	269,-
Conflict Korea		269,-
Cover Girl Poker	189,-	239,-
D-Generation	189,-	269,-
Daemondsgate	269,-	299,-
Dagger of Amon-Ra		299,-
Darklands		299,-
Death Knights of Krynn II		269,-
Dune	239,-	299,-
Dungeon Master	189,-	269,-
Dynablaster	239,-	269,-
Elvira II	269,-	299,-
Epic	189,-	239,-
Eye of Beholder II	269,-	269,-
Eye of Storm		269,-
F-117A Night Hawk	269,-	299,-
Falcon 3.0		299,-
Falcon 3.0 Data Disk		145,-
Fantastic Voyage	189,-	
Football Manager III	189,-	189,-
Formula 1 Grand Prix	269,-	299,-
Games 92	189,-	239,-
Gateway to Savage Frontier I	269,-	239,-
Gateway to Savage Frontier II		269,-

PELIT

	Amiga	PC
Global Effect	269,-	299,-
Godfather Adventure	239,-	269,-
Heroes Of The 357th		269,-
Hero´s Quest III		299,-
Hook	189,-	239,-
Humans	189,-	239,-
Indiana Jones 4	239,-	269,-
Indiana Jones 4 Action	189,-	239,-
Jaguar XJ220	189,-	
Jimmy White´s Snooker	239,-	269,-
John Barnes Football	189,-	
John Madden Football	189,-	
Legend	239,-	269,-
Leisure Suit Larry V	269,-	299,-
Links I	299,-	299,-
Links II		299,-
Lords of the Rings II		269,-
Manager	239,-	269,-
Mercenary III	239,-	
Might & Magic III	269,-	299,-
Olympic 92	189,-	239,-
Parasol Stars	189,-	
Patton Strikes Back		269,-
Planet 9 From Outer Space	269,-	299,-
Planets Edge		299,-
Police Quest III	269,-	299,-
Pools of Darkness	239,-	239,-
Populous II	239,-	269,-
Railroad Tycoon	239,-	269,-
Robin Hood SIERRA	269,-	299,-
Roger Rabbit	189,-	239,-
Samurai – Way of Warrior	239,-	269,-
Secret of Monkey Island I	189,-	239,-
Secret of Monkey Island II	239,-	269,-
Shadowlands	239,-	239,-
Shuttle		329,-
Sim Ant	269,-	269,-
Space Crusade	189,-	
Special Forces	199,-	299,-
Star Trek 25th - Anniversary		269,-
Steel Empire	239,-	269,-
Storm Master	239,-	239,-

PELIT

	Amiga	PC
Strike Commander		299,-
Team Yankee II	239,-	269,-
Theatre Of War		269,-
Twilight 2000		299,-
Ultima VI	199,-	269,-
Ultima VII		299,-
Ultima Underworld		299,-
Vengeance of Excalibur	239,-	269,-
Wayne Gretzky II	189,-	239,-
Willy Beamish	269,-	299,-
Wing Commander II		299,-
Wing Commander II/Operat		145,-
Wing Commander II/Operat II		145,-
Wing Commander II/Speech		145,-
Wing Commander Deluxe		329,-
Winter Supersports 92	189,-	189,-

Huom. Joitakin ylläolevia pelejä ei ole vielä julkaistu, mutta niistäkin voit jättää tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Jos etsit jotain peliä, jota ei ollut listassa, niin soita ja kysy.

ALEPELIT

	Amiga	PC
4D Boxing	99,-	99,-
4D Drivin	99,-	99,-
Captive	99,-	
F-15 Strike Eagle II		189,-
Flight of Intruder	159,-	
Knights of the Sky	229,-	
Lemmings II	179,-	189,-
Red Baron	179,-	
Shadow of the Beast II	99,-	
Space Quest IV	179,-	
Wing Commander		189,-

*alepelejä saatavana rajoitetusti







PUH. 981-33 66 44

Nyt voit maksaa myös Visa, OK, Eurocard ja Master Card -korteilla.

Hintoihin lisätään postituskulut.Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

SUPER NINTENDO

Super Nintendo paketti: **1795,-**

Nintendon uusin 16-bittinen jenkkikonsoli Scart-liitännällä, Super Mario 4, 2 peliohjainta, hyväksytty virtalähde, 6 kuukauden takuu. Nyt kaikki ohjeet selvällä englannin kielellä. Meiltä ostamaasi laitteeseen käyvät Super Nintendon pelien lisäksi myös Super Famicomin pelit.

Super Famicom saatavana antenniliitännällä 1795,-

MEGADRIVE

PAKETTI 1: 995,-

Megadrive antenni- tai scart-liitännällä, peliohjain, virtalähde, 6 kuukauden takuu ja yksi valinnainen peli antamistamme vaihtoehdoista. Laitteet on muutettu niin, että niihin käyvät kaikki Megadrive/ Genesis-pelit.
Koneen ostajalle toinen peliohjain hintaan 90 mk.

SIIRRY CD-ROM AIKAKAUTEEN 1995,-

Vihdoinkin saatavana Megadrive CD-ROM yksikkö, josta maailma on kohissut joulukuusta lähtien. Entistä laajempia pelejä saatavissa CD-ROM levykkeillä kymmenittäin, joten tämä laite on must jokaiselle Megadriven omistajalle.

NINTENDO 8 BIT USA

Addam's Family	349,-
Adventure Island II	299,-
Barcelona 1992	389,-
Bard´s Tale	349,-
Batman I	229,-
Batman II	369,-
Bucky O'Hare	349,-
Built to Win	349,-
Captain Comic	149,-
Castlevania III	229,-
Chip & Dale´s	349,-
Darkwing Duck	389,-
Dick Tracy	229,-
Double Dragon III	349,-
Dragon Warrior III	449,-
Empire Strikes Back	389,-
Flight of Intruder	299,-
Frankenstein	349,-
Friday the 13th	229,-
Godzilla II	349,-
Hero of Lance	349,-
Ikari Warriors III	299,-
Isolated Warrior	229,-
Kick Master	349,-
Kung Fu	229,-
Little Mermaid	369,-
Little Nemo	299,-
Lone Ranger	249,-
Megaman IV	369,-
Muppet Adventure	229,-
Night Shades	369,-
Nightmare on Elm Street	229,-
Ninja Gaiden III	379,-
North & South	229,-
Quatro Sports	369,-
Robocop II	299,-
Rocket Ranger	229,-
Silent Service	199,-
Simpsons II	349,-
Snow Brothers	349,-
Spy VS Spy	199,-
Star Wars	379,-
Tale Spin	349,-
Tiny Toons	349,-
TMNT III	389,-
Tom & Jerry	389,-
Ultima III	349,-
Ultima IV	369,-
Ultimate Stuntman	349,-
Uncharted Waters	449,-
Wayne Gretzky Hockey	349,-
Wizards & Warriors III	349,-
WWF Challenge	349,-

SUPER NES /FAMICOM

Action Football	445,-
Addam´s Family	445,-
Augusta Golf	445,-
Castlevania IV	445,-
Chessmaster	445,-
Contra III	445,-
Dragon Slayer	445,-
Drakkhen	445,-
Dungeon Master	445,-
Equinox	445,-
Exhaust Heat	445,-
F-Zero	445,-
Final Fight	445,-
Final Fantasy II	475,-
Gun Force	445,-
Gradius III	395,-
Home Alone	445,-
Hook	445,-
Joe & Mac	445,-
John Madden Football	445,-
Lagoon	445,-
Lemmings	445,-
Magic Sword	445,-
Mystical Ninja	445,-
Ninja Turtles IV	445,-
Ninja Gaiden IV	445,-
Paperboy II	445,-
Pebble Beach Golf	445,-
PGA Tour Golf	445,-
Pilot Wings	445,-
Pit Fighter	445,-
Populous	395,-
Rival Turf	445,-
Robocop III	445,-
Rocketeer	445,-
Simpsons	445,-
Smash TV	445,-
Speedball II	445,-
Street Fighter II	475,-
Super Adventure Island	445,-
Super Soccer	445,-
Super Tennis	445,-
Super R-Type	349,-
Super Ghouls ´N´ Ghosts	445,-
Thunder Spirit	445,-
Top Gear	445,-
UN Squadron	445,-
Wing Commander	445,-
World Leaque Soccer	445,-
WWF Wrestlemania	445,-
Xardion	445,-
YS III	475,-
Zelda III	495,-

GAMEBOY PELIT

Addam´s Family	189,-
Adventure Island	189,-
Batman II	199,-
Beetlejuice	189,-
Bill Eliot Nascar Car	189,-
Blades of Steel	199,-
Bugs Bunny II	199,-
Castlevania II	199,-
Caveman Ninja	199,-
Days of Thunder	189,-
Double Dragon II	199,-
Duck Tales	199,-
Final Fantasy I	229,-
Final Fantasy II	259,-
Final Fantasy ADV	259,-
Home Alone	189,-
Little Mermaid	199,-
Megaman I	189,-
Megaman II	199,-
Mickey Mouse II	199,-
Missile Command	189,-
Nail and Scale	199,-
Ninja Turtles II	199,-
Pit Fighter	199,-
Prince of Persia	189,-
Robocop II	189,-
Roger Rabbit	199,-
Simpsons	199,-
Star Trek	199,-
Terminator II	199,-
Tiny Toons	199,-
Tom and Jerry	199,-
Top Gun	199,-
Turn & Burn	189,-
Turrican	189,-
Ultra Golf	189,-
World Circuit	189,-

Ostamme/ myymme/ vaihdamme peli-konsolien käytettyjä pelejä

MEGADRIVE/ GENESIS

Alisia Dragoon	375,-
Altered Beast	145,-
Atomic Robokid	145,-
Barcelona 1992	395,-
Battle Ship Gamola	295,-
Battlewings	375,-
Blockout	145,-
Buck Rogers	395,-
California Games	345,-
Chuck Rock	375,-
Corporation	375,-
Crack Down	145,-
Darwin 4081	145,-
Desert Strike	395,-
Donald Duck	345,-
Double Dragon II	345,-
Dungeon & Dragons	395,-
EA Ice Hockey	295,-
EL Viento	375,-
Ernest Evans	445,-
Exile	475,-
F-22 Interceptor	345,-
Fantasia	295,-
Formula 1 Grand Prix	295,-
Gaiares	195,-
Golden Axe II	295,-
Granada	145,-
Growl	375,-
Hard Drivin	295,-
Heavy Nova	395,-
Hell Fire	145,-
Hit The Ice	375,-
Immortal	345,-
James Pond I	245,-
James Pond II	345,-
Jewel Master	295,-
Joe Montana II	375,-
John Madden 92	375,-
Jordan VS. Bird	395,-
Kid Chameleon	345,-
Lemmings	375,-
Lords of the Rings	395,-
Mario Lemieux Hockey	375,-
Master of Monsters	375,-
Midnight Resistance	295,-
Mega Trax	195,-
Might & Magic	295,-
Moonwalker	145,-
Ninja Burai	375,-
PGA Tour Golf	295,-
Phelios	145,-
Pit Fighter	345,-
Railroad Tycoon	395,-
Rings of Power	445,-
Robocop	375,-
Rolling Thunder II	395,-
Shining in Darkness	445,-
Slaughter Sports	375,-
Sol Feace	445,-
Sonic the Hedgehog	295,-
Spiderman	195,-
Sport Talks Baseball	445,-
Star Flight	345,-
Star Odyssey	445,-
Steel Empire	395,-
Super Off Road	345,-
Super Fantasy Zone	375,-
Task Force Harrier	345,-
Terminator	375,-
Thunder Force II	295,-
Toki	395,-
Traysia	445,-
Two Crude Dudes	375,-
Valis III	475,-
Volfied	145,-
Warrior of Rome II	445,-
Warsong	395,-
Winter Games	395,-
Wonderboy V	395,-
World Cup Soccer	195,-
XDR	145,-
Xenon II	345,-
YS III	445,-
Zoom	145,-

LYNX II 675,-

A.P.B	240,-
Awesome Golf	240,-
Bill & Ted´s	240,-
Checkered Flag	240,-
Crystal Mines II	240,-
Eye of Beholder	240,-
Hard Drivin	240,-
Hockey	240,-
Lemmings	240,-
Ninja Gaiden	240,-
Pit Fighter	240,-
Robotron	240,-
Scrapyard Dog	240,-
Slimeworld	240,-
STUN Runner	240,-
Super Skweek	240,-
Toki	240,-
Tournament Cyberball	240,-
Turbo Sub	240,-
Viking Child	240,-
Warbirds	240,-
Xybots	240,-
Zarlor Mercenary	240,-

COM 2001 OY

Puh. 981-33 66 44

PL 536, 90101 OULU
fax 981-33 77 22
Ma-Pe klo 10-20
La klo 10-15

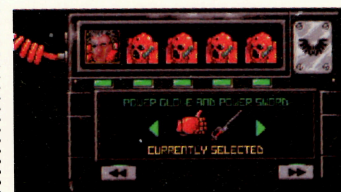
PELIT

2/92



Arvosteluissa





Pelit läpi

Mukana myös

PELIT

TOIMITUS
Päätoimittaja Eskoensio Pipatti
Toimituspäällikkö Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylahti, Mikko Rintasaari, Jukka Tapanimäki, Petri Teittinen
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit
Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Myyntijohtaja
Esa Sairio
Myyntipäälliköt
Jussi Kiilamo, Tapani Mäkelä, Helena Viljanen
Ilmoitussihteeri
Stina Eklund
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.
ASIAKASPALVELU
Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 878 4922
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 188 mk
12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 148 mk
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus.
Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.
KUSTANTAJA
Sanomaprint Erikoislehdet
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja Eero Sauri
Markkinointijohtaja Hannu Ryynälä
LEHDEN MYYNTI
Markkinointipäällikkö Heikki Nurmela
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1992
ISSN 1235-1199
Ensimmäinen vuosikerta.

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET TECNOPRESS



Tuija Linden
toimituspäällikkö

PC ja konsolit jylläävät

Muutama sata innokasta lukijaa suostui ystävällisesti kertomaan meille mielipiteensä Pelit 1/92:stä. Kortit olivat itse asiassa hyvin samankaltaista luettavaa: "Olette onnistuneet. Juuri tätä olemme odottaneet. Parempi kuin ulkomaiset lehdet." Ja niin edelleen. Vain pari lukijaa ilmoitti olevansa tyytymättömiä. Hekin siihen, että C=lehti loppui, ja siihen, että konsolipelit eivät ole mukana. Kiitämme nöyrästi kaikkia meille kirjoittaneita ja palaamme asiaan ensi lehdessä.

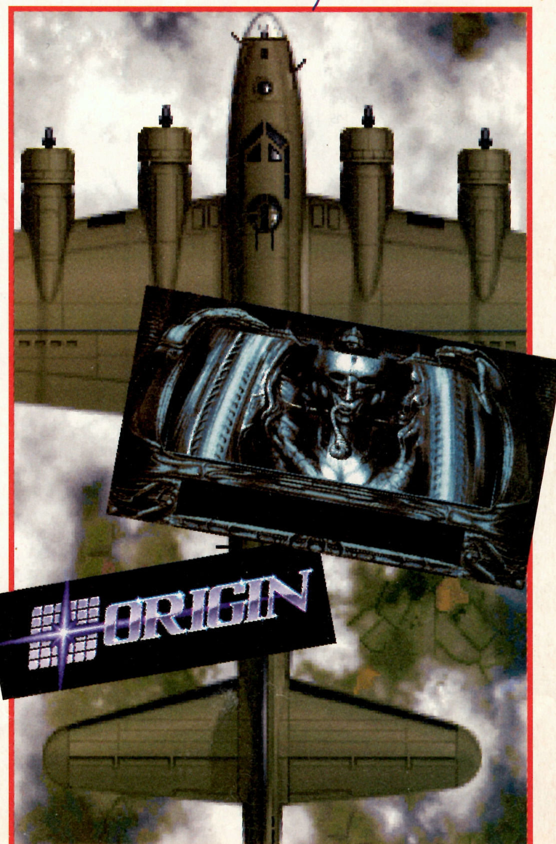
Lontoon ECTS-messuilla pelitalojen suuntaus PC:hen ja konsoleihin oli yhä kasvanut. Vanha kunnon kuusnepa on dumpattu miltei kaikkien pelitalojen listoilta ja yhä useampi yhtiö tekee pelejä myös Nintendolle ja Segalle. Kuusnelosasian puutteesta ei meitä ainakaan enää kannata syytellä. Kun ei ole mitään, niin ei ole. Eikä valitettavasti taida tullakaan. Vinkkejä julkaistaan sitä mukaa, kun niitä meille tippuu.

Myös niin sanottujen aikuispelien osuus on kasvamassa rajusti. Yhä useampi pelitalo panostaa Sierran ja Lucasfilmin kaltaisiin seikkailupeleihin ja simulaattoreihin, tasohyppely- ja ampumapelit ovat jäämässä konsolien heiniksi. Toki kaikkia toimintapelejä ei vielä ole hylätty, varsinkin Englannissa ne kun käyvät kaupaksi kuin häkä. Tuntuukin, että Suomi ja muut Skandinavian maat ovat huomattavasti suuntautuneempia "kehittyneimpiin" peleihin kuin Englanti. Saksassa ja Ranskassa seikkailut ovat kyllä suosittuja, kunhan ne ovat omalla äidinkielellä. Me suomalaiset voimme röyhistää rintaamme hyvästä englanninkielen taidostamme tässäkin asiassa. Vai onko joku muka joskus haaveillutkaan saavansa Larryt suomeksi?

Tässä numerossa peliarvostelujen osuus on aika suuri. Hyviä pelejä tuli paljon ja ne kaikki piti saada mukaan. Joitakin emme kuitenkaan ehtineet arvostella, niin kuin esimerkiksi Ultima VII:ää, josta tulee iso juttu ensi lehdessä. Toivottavasti lohdutukseksi käy Lord Britishin haastattelu.

Tuija

Ajan hermolla





Kuva: Steffan Bremer

Tolkienin tarut

– todempaa kuin elämäsi?

●● Voitko nimetä kirjailijan, jonka muutama kirja on vaikuttanut kaikkeen mahdolliseen aina fantasiakirjoista roolipeleihin ja tietysti tietokonepeleihinkin?



Vastaus on tietysti J.R.R. (John Ronald Reuel) Tolkien. Hänen maineensa perustuu kirjoihin The Hobbit (Lohikäärmevuori eli uusintapainoksena Hobitti) ja trilogiaan Lord of the Rings, Taru Sormusten Herrasta.

Hobitin suuri seikkailu

Varhaisin datamuotoon saatettu kirja Tolkienin tuotannosta oli **The Hobbit**, josta tehty peli oli saava kunnian muotoutua mikrotietokoneiden varhaishistorian palvotuimmaksi tekstiseikkailupeliksi.

The Hobbit todellakin mullisti tekstiseikkailumaailman. Pelissä esiteltiin monet myöhemmän ajan seikkailujen vakiovarusteista ensimmäistä kertaa. Toiminta ei rajoittunut vain kahden lauseen virkkeisiin, vaan parseri oli **niin** kehittynyt, että se ymmärsi pidempiäkin virkkeitä. Sanavarasto oli sensaatiomaiset 500 sanaa ja käskyjä tarjottiin lähes 100. Grafiikkaloistokin suorastaan häikäisi.

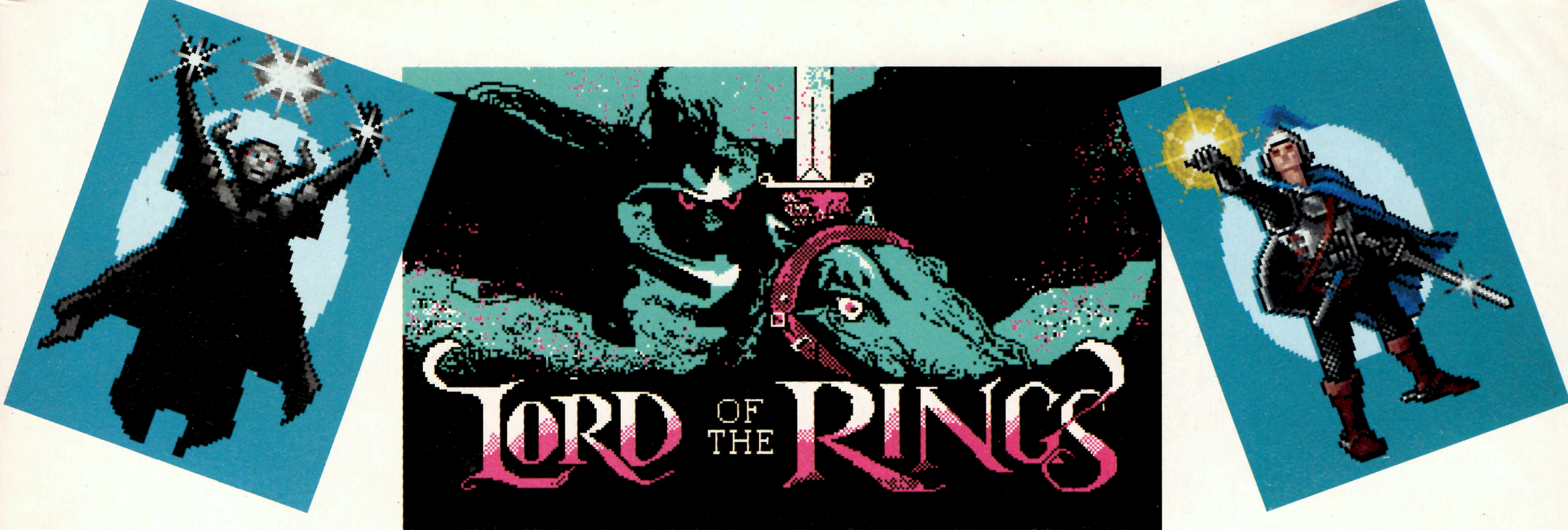
Lisäuutuutena pelissä vilisi paikasta toiseen liikkuvia "henkilöitä", kuten kääpiöitä, haltioita ja lohikäärme Smaug. Useimpien kanssa jopa pystyi ja täytyi kommunikoida. Ei siis ihme, että koulutuntienkin piina vaihtui Bilbo Reppulin kutsun myötä pelaamiseksi.

The Hobbit oli hitti kuusnelosella ja kasettiasemalla 35 minuutin latauksineen. Kuka muka pystyy unohtamaan maagiset lauseet **Say Thorin "Go Window"** tai **Thorin sits down and sings about gold**?

Moista menestystä ei tietenkään voinut jättää hyödyntämättä. Melbourne julkaisi sittemmin



Hobbit



myös **Hobbit De Luxen,** joka oli saatavissa vain 64-levykkeenä ja sisälsi parannettua grafiikkaa ja lisäyksenä hyvää musiikkia.

Sormusten viejät pulassa

Koska rahaa ropisi Melbournen kassaan The Hobbitista ja sen eri muunnelmista, talon sisällä ilmeisesti alettiin valmistella välittömästi seuraajaa. Looginen uhri oli tietysti itse pyhä Lord of the Rings -trilogia.

Pelitrilogian oli määrä puskea sanapelejä eteenpäin kuten Hobbit aikanaan, ja pitkään projekti pysyi täysin salassa.

Viimein maailmalle alkoi levitä huhuja tulossa olevasta megaseikkailusta, ja pelimiehet alkoivat kiristää kulubudjettiaan ja kerätä pennosia LOTR-sarjaa varten. Jännitystä lisäsi hetki, jolloin ensimmäiset upeat mainokset ilmestyivät lehtiin ja ihmisten seinille. Ja lopulta koitti suuri päivä: **Lord of the Rings 1: Fellowship of the Rings** todella ilmestyi!

Lupaukset kattoivat kaiken maan päältä, jopa murusen taivaastakin. Mitäs saimmekaan? Pelattavaa hahmoa pystyi vaihtamaan eli peliä pystyi pelaamaan Frodon, Samin, Pippinin tai Merryn hahmossa. Luvatut grafiikatkin löytyivät, valitettavasti vähälukuisempina ja huomiotaherättävän ankeina alittaen jopa julkaisuajankohdan 1987 keskitason. Pelattavuutta ei riittänyt edes herjattavan vertaa, parseri ei ymmärtänyt vakionopeuksista kirjoittamista vaan saadakseen aikaiseksi ymmärrettäviä komentoja kirjoitusnopeuden täytyi olla vain noin kolmasosa normaalista.

Yllättävää kyllä, tämä päti vain kasettiversioihin. C64:n levyversio toimi varsin hyvin (vaikka grafiikat eivät enää AD 1992 suostuneetkaan latautumaan), mutta tuolloin levyasema edusti suurimmalle osalle kuusnelostelijoista saavuttamatonta luksusta.

Pelin tapahtumista en päässyt koskaan kunnolla perille, sillä kärsivällisyyteni ei riittänyt alkua pidemmälle. Oletettavasti tapahtumat kuitenkin etenevät trilogian ensimmäisen osan mukaan. Lord of the Rings -tekstiseikkailu oli täysi floppi.

Mordorin Varjot

Trilogiat eivät yleensä lopu ensimmäiseen osaan. Yhtälailla harvoin nähtyä on virheistään kerralla oppiminen, ja niinpä Melbourne julkaisi LOTR:n toisenkin osan, **Shadows of Mordorin.**

Jotain suunnittelijoiden päähän kritiikistä jäi: ruudun ulkoasua oli edeltäjästään yksinkertaistettu ja kone vastasi komentoihin hieman nopeammin. Peli oli kuitenkin edelleen useimmilla koneilla hidas ja tahmainen pelattava. Vain 64-versiossa oli grafiikkaa, mutta sen ruudulle ilmestyminen oli ajastettu hieman pieleen. Parseri taasen... Sen käsitys Englannista ei noudata ihmisten käsitystä. **Say to Sam "Give me the sword"** tuottaa vastauksen **Sam doesn't see any me to give to the small sword**. Sitävastoin **Say to Sam "Kill me with the sword"** menee hyvin perille...

Koska kakkososa oli lähes identtinen klöntti ykkösen kanssa on ymmärrettävää, ettei myynti sujunut toivotulla tavalla. En tiedä, ehtivätkö Melbournen ihmiset edes aloittaa kolmososan tekoa, mutta markkinoille asti se ei koskaan saapunut. Niinpä LOTR-tekstiadventure on yksi niistä harvoista trilogioista, joissa on vain kaksi osaa, ja samalla hyvä softatalo sai maineeseensa lähtemättömän tahran.

Sotaa Keski-Maassa

Kului vuosi Tolkien-fanien yrittäessä unohtaa epäonnistuneen seikkailupelin. Sitten alkoivat huhut uudesta LOTR-seikkailusta jälleen kiiriä, julkaisijan ollessa kukas muu kuin Melbourne House. Mainosten mukaan uusi seikkailu oli "interaktiivinen kokemus Tolkienin trilogiasta" eli kaikki kirjat yhdessä paketissa.

Pahinta pelättiin, parasta toivottiin, ja Melbourne House pystyikin vastaamaan odotuksiin. **War In The Middle Earth** oli uudentyyppinen pelikokemus, joka yhdisti graafista seikkailupeliä strategiapeliin. Krediiteissä oleva nimi Mike Singleton paljastaa kenen ansiosta.

Kaikki alkaa tietenkin Konnusta. Frodo Reppuli saa Sormuksen, päämääränä on Tuomiovuori ja niin edelleen. Alussa kontrolloidaan vain kunnianarvoisaa herra Reppulia, mutta matkan edetessä hän kohtaa kaikenlaista Keski-Maan väkeä. Osan voi värvätä puolelleenkin, kunhan ei yritä nazguleita, örkkejä ja susia.

Pelitasoja War In The Middle Earth sisälsi kolme. Alimmalla tasolla Frodo ja muut Sormuksen Ritarit tallustavat animoitui-





na maastossa. Valitettavasti tämä on ainoa moodi, jossa voi muun muassa kerätä esineitä. Alin taso on myös erinomaisen kiitettävä tapa saada kaikki irti pelin pituudessa, toisin sanoen pelata seikkailua reaaliajassa muutaman vuoden ajan.

Kakkostasolla katsellaan palasta pääkartasta ja vaikutetaan omien yksiköiden liikkumiseen ja osallistutaan taisteluihin. Päätasolla lähinnä seurataan missä kukin on ja ihaillaan, kuinka kaunis Keski-Maa onkaan.

Peli on toteutettu täysin hiiriohjatusti. Mitään kiinteää ratkaisumallia ei ole, vaan sen voi pelata läpi täysin omien päähänpistojen mukaan joko Tolkienia noudattaen tai kaikkia Pyhiä Arvoja loukaten (Pelikirja 1990 Kevät, sivu 33). Alkuvaiheessa tosin pelaaja on aika alakynnessä, mutta pikkuhiljaa omat voimat vahvistuvat. Nazqulit ovat kuitenkin aivan liian koviksi kehuttuja, tai sitten liian mötöiksi käännettyjä. Sormuksen Viejät voivat jo alkuvaiheessa nitistää tielle sattuvan yksinäisen nazqulin, mutta useampi onkin jo liian kova vastus.



War In The Middle Earth tosiaankin toi maailmaan jotain uutta. Nykyisin sen tyyliset pelit eivät enää ole mitään harvinaisuuksia, kuten Spirit of Excalibur ja Conan the Barbarian osoittavat. Vaikka WIMEä ei voikaan aivan Interaktiiviseksi Kokemukseksi väittää, niin se toi iloa tuhansien ja taas tuhansien Tolkien-fanien mieliin, ja jotain sen menestyksestä varmaan kertoo jo eri konemerkkien lista.

Hobittelua roolipelin mukaan

WIMEn jälkeen seurasi kolmen vuoden tauko Tolkienin ideoiden julkaisussa. Yllättäen hiljaisuuden rikkoi tällä kertaa Interplay/Electronic Artsin varsin tuore täysiverinen roolipeli **Lord of the Rings vol 1.** Ja nerokkaasti pelin sisältö on otettu kirjasarjan ensimmäisestä osasta.

Mitään suoranaisia uutuuksia Lord of the Rings ei tuonut roolipelien maailmaan ja koneesta riippuen pelinautintokin vaihtelee. Tolkienin tulkitsemisessa Interplay on kuitenkin onnistunut kaikkia edeltäjiään paremmin. Koskaan aiemmin et ole päässyt näin perusteellisesti hobitin asemaan ja mittakaavakin on huomattavasti suurempi kuin muissa seikkailuissa.

Peli on toteutettu lintuperspektiivistä Sormusten ritareiden hakeutuessa kohti Morian kaivoksia. Peli on lähes täysin hiiriohjattu, vain muiden kanssa juteltaessa kosketaan näppäimistöön. Kommunikointia olisi saanut parantaa, muuten Lord of the Rings on täyttä tavaraa ja emuloi mukavasti Keski-Maan elämää.

Jatkoakin peliin on tulossa. **Lord of the Rings Vol. 2 – The Two Towers** tulee sisältämään erinäisiä parannuksia Vol 1:een verrattuna, kuten ryhmän hajaantumisen ja siitä seuraavat cliffhanger-tilanteet.

Hepo hirnahtaa, miekka heilahtaa

Uudestaan kiehumispisteessä olevaan Tolkien-soppaan heitti

J.R.R. Tolkien – mies ja kirjat

J.R.R. Tolkien (1892–1973) oli englanninkielen professori, joka kertoi lapsilleen satuja, joista muotoutui neljä tunnetun maailmanhistorian parhaimpiin kuuluvaa fantasiakirjaa.

The Hobbit or There and Back Again © 1937
Suom. Hobitti eli sinne ja takaisin, vanhempi suomennettu painos Lohikäärmevuori

Bilbo Reppuli lähes kidnapataan mukaan kääpiöseurueeseen, joka on lähdössä vapauttamaan vanhaa kaupunkiaan, jonka lohikäärme Smaug heiltä oli vallannut. Matkan aikana Bilbo kokee kaikenlaista, mitä hän tai kukaan muukaan kontulainen ei olisi koskaan osannut kuvitella. Loppujen lopuksi kaikki päättyy onnellisesti ja Bilbo palaa takaisin kotiin rikkaana hobittina, omistaen muun muassa oudon sormuksen.

The Lord of the Rings 1: The Fellowship of the Ring © 1954
Suom. Taru sormusten herrasta 1: Sormuksen ritarit

The Lord of the Rings 2: The Two Towers © 1954
Suom. Taru sormusten herrasta 2: Kaksi tornia

The Lord of the Rings 3: The Return of the King © 1955
Suom: Taru sormusten herrasta 3: Kuninkaan paluu

Bilbo Reppuli on jo vanha, jopa hobitiksi, ja syntymäpäiväjuhlassaan jättää jäähyväiset kotiseudulleen katoamalla juhlavieraiden silmien edessä koskaan enää palaamatta. Bilbon perillinen, Frodo, saa haltuunsa Repunpään, Bilbon kolon, ja muun hänen omaisuutensa mukaanlukien Sen Kuuluisan Sormuksen.

Pimeys kuitenkin alkaa kasvaa Mordorissa ja Sormusaaveet etsiä Sormusta. Niinpä kootaan joukko, joka aloittaa matkan kohti Mordoria heittääkseen Sormuksen Tuomiovuoreen. Kolmen kirjan ajan seurataan monivaiheisia tapahtumia eri päähenkilöiden silmin, kaiken lopulta nivoutuessa yhteen kriittisessä Viimeisessä Taistelussa Morannonin portin luona, Mustalla Kentällä.

Unfinished Tales of Numenor and Middle Earth © 1980
Suom: Keskeneräisten tarujen kirja

The Silmarillion © 1977
Suom: Silmarillion

Silmarillion ja Keskeneräisten Tarujen Kirja on koottu kirjailijan kuoleman jälkeen hänen irrallisista käsikirjoituksistaan jotka käsittelevat aikaa ennen Hobittia ja Tarua. Mielenkiintoista luettavaa kuitenkin, jos haluaa lukea ajoista ennen Sormuksen Sotaa.

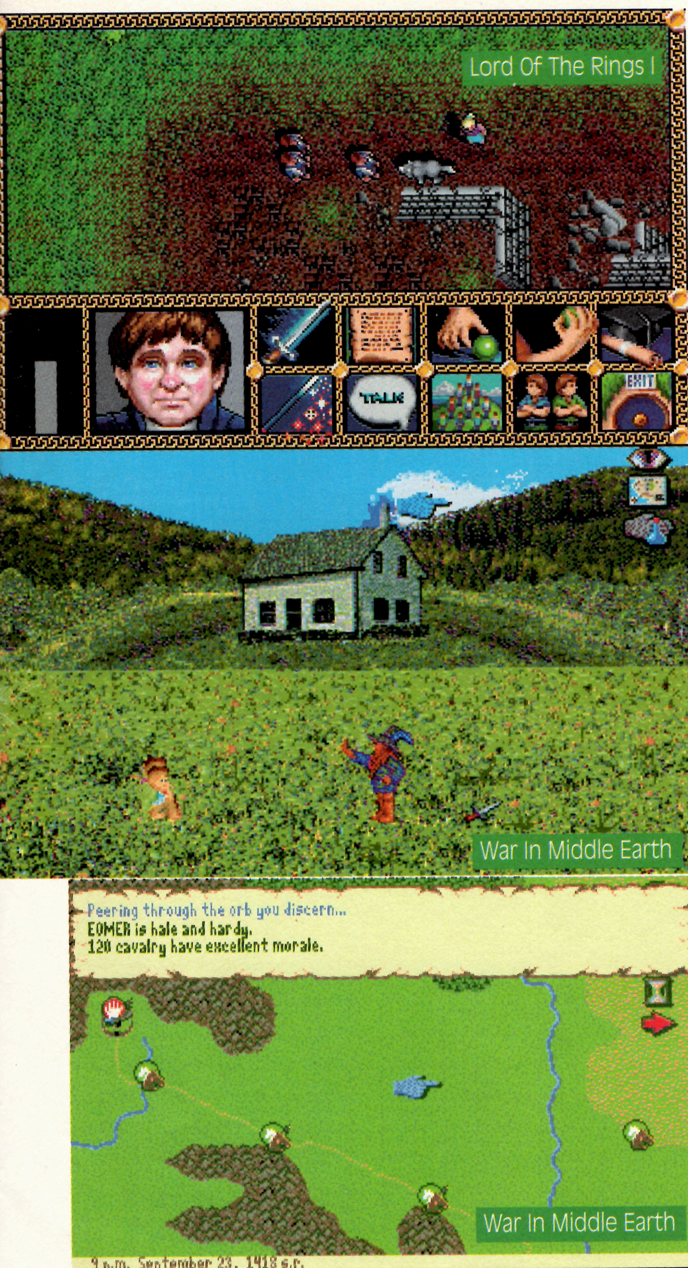
Mr. Bliss © 1982
Suom: Herra Bliss

Farmer Giles of Ham © 1949
Suom: Maamies ja lohikäärme

Smith of Wootton Major © 1967
Suom: Seppä ja satumaa

Maamies ja lohikäärme sekä Seppä ja satumaa sijoittuvat molemmat fantasiamaailmaan eivätkä itse asiassa ole lainkaan hullumpaa luettavaa fantasian harrastajalle, mikäli pokka kestää lastenosastolle marssimisen ja hyllyjen plaraamisen. Herra Bliss taasen on aitoa lastenkirjallisuutta, Tolkienin aikoinaan omille lapsilleen kirjoittama ja kuvittama satuteos. Se on sinänsä kuitenkin mainio kirja, jonka tekee erityisen kiintoisaksi Tolkienin alkuperäinen kuvitus ja tekstitys (englanniksi tietenkin) oikeanpuoleisilla sivuilla.

Beard-Kennedy: Bored Of The Rings © 1969
Suom: Loru Sorbusten Herrasta



levykkeensä myös PSS/Mirrorsoft. PSS oli aikoinaan kuuluisa onnettomista strategiapeleistään, mutta vuosien varrella se onnistui parantamaan mainettaan muutamilla onnistuneillakin tuotoksilla. Silti yritys kerätä rahaa Tolkien-tyylillä on yllätys puljun vanhastaan tuntevalle.

Entisten Tolkien-tulkintojen genreen **Riders of Rohan** ei aivan mahdu. Pääkartta on kuin suoraan War In The Middle Earthista käännetty, mutta itse toiminta on toisenlaista. RORia voi pelata joko puhtaana strategiapelinä tai toimintapeliosuuksilla terästettynä.

Strategiaosuus on pidemmän päälle puisevahko. Samat tapahtumat toistuvat pelistä toiseen ja

Fordo, Goodgulf ja muut höpitit

Tolkienin kaltainen instituutio joutui tietysti myös parodian kohteeksi. Herrat Beard & Kennedy rahanahneudessaan sattuivat havaitsemaan, että Tolkienin teokset myyvät edelleen täyttä häkää ja päättivät kerätä oman siivunsa kakusta. Tuloksena erinomainen parodia Bored of The Rings (Loru Sorbusten Herrasta).

Monet Tolkien-fanaatikot ovat ottaneet kirjan pyhäinhäväistyksenä, mikä on todiste siitä, että se on varsin onnistunut. Mikään kirjallinen merkkiteos se ei suinkaan ole, tarkasti ajateltuna puisevahko ja itseään toistava. Jostain syystä sitä kuitenkin hekottelee makeasti kirjaa lukiessaan, etenkin kun muistelee Sormusten Herran vastaavia kohtia.

Ja kuten jotakuinkin heikosti tiedetään, ei Sormusten herra selvinnyt ilman vastaiskua pelimuodossakaan. Parodia Bored of the Rings sai inkarnaation myös samannimisessä pelissä ja tämäkös onkin hauskaa vaihtelua iänikuiseen Sormuksen tuhoamiseen.

Delta 4:n seikkailu löi Tolkienisteja korville että pläjähti. Bored of The Rings on mielettömän ihana parodia, ehdoton Hobbitien vihaajille ja parodioiden rakastajille. Se on vieläkin parempi kun ottaa huomioon, että BOTR on tehty wanhoilla seikkailunteko-ohjelmilla Quillilla ja Illustratorilla, mikä ei siitä kuitenkaan pahemmin näy.

perustavoite on muuttumaton. Armeijoiden taisteluja olisi saanut vielä hiukkasen hioa, mutta periaate on kuitenkin kelvollinen. Varsin hyvin kasattu peli, mutta jotain valitettavaa sentään on. eri henkilöiden tavatessa toistuvat aina samat vuorosanat eikä yli voi hyppiä.

Toteutus on keskivertotasoa eli grafiikat ovat nättejä, PC-kaiuttimen äänet hirveitä ja animaatiot kivoja. PC-versio tukee yllättävän kiitollisesti eri grafiikkamoodeja, VGA ja EGA ovat sentään vakiovarustus tänäpäivänä kaikkialla, mutta CGAn tukeminen on yllätys... Ja Soundblaster-tukikin on.

Mitä hyötyä näistä Tolkien-peleistä on? Rahat menee ja saman saisi kirjankin lukemalla, vai? Eips. Kirjoista voi vain nauttia, niihin ei pääse seikkailemaan mukaan. Tolkien-pohjaiset pelit ovat paitsi antaneet ihmisille mahdollisuuden päästä itse mukaan Sormusten sotaan myös antaneet oman, eikä niinkään pienen, panoksensa pelien kehittymiselle. Jäämme odottamaan mitä tulevaisuus Tolkien-fanille tarjoaa.

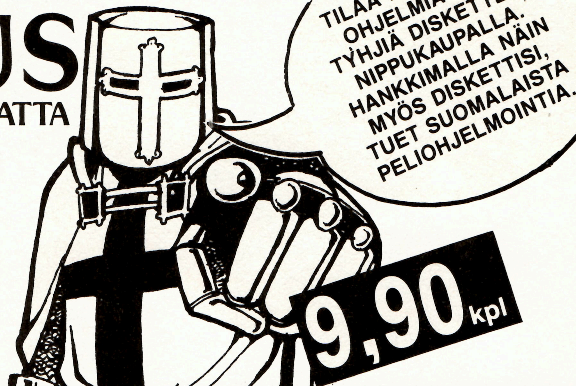
Jukka O. Kauppinen



Tolkien-tietokonepelit:

Peli	Julkaisija	Vuosi	Koneet
The Hobbit	Melbourne House	1982	C64, Spe
Hobbit De Luxe	Melbourne House	1985	C64 (levy)
Lord of the Rings -tekstiseikkailut			
Fellowship of the Rings	Melbourne House	1987	C64, Ams, Spe, BBC
Shadows of Mordor	Melbourne House	1987	C64, Ams, Spe
Bored of the Rings	Delta 4	1985	C64, Spe
War In The Middle Earth	Melbourne House	1988	Amiga, ST, C64, PC, Apple II, Ams, Spe
Lord of the Rings -roolipelit			
Fellowship of the Rings	Interplay/EOA	1991	Amiga, PC, ST
The Two Towers	Interplay/EOA	1992	Amiga, PC, ST
Riders of Rohan	PSS/Mirrorsoft	1991	PC

AMIGAOHJELMIEN HINTAROMAHDUS



JATKUU MUUTTUMATTOMANA DEVALVAATIOSTA HUOLIMATTA

Nyt kannattaa tilata pelkät disketitkin ohjelmien kera hintaan **9,90** mk/kpl. Jos kyllästyt tai et pidä jostakin ohjelmasta, kopioi disketille jotain muuta. Et häviä mitään, sillä jopa tyhjä merkkidiskettikin voi olla kalliimpi. Saat edelleen joka 11. **ILMAISEKSI** (jopa arvokkaat 39 markan AVE-ohjelmatkin käyvät).Toimitamme PD-ohjelmat yleisestä PD-levityskäytännöstä poiketen myös asianmukaisesti tarroitettuna.
Tilaa siis viimeistään nyt kokonainenpeli/ohjelmaläjä yhden halpapelin hinnalla.
Peli-PD sisältää myös pelattavia PD-demopeliversioita (=prev.) muutamista kaupallisista hittipeleistä, mainostaen näitä tehokkaimmalla mahdollisella tavalla.
HUOM. Jos koneesi on vuodesta 1992 alkaen vähitellen myyntiin tuleva **Amiga 500+**, saattaa n. 20 % ohjelmista olla yhteensopimattomia. Onneksi tällöinkin lisämuistin käyttö vähentää tuntuvasti näitä ohjelmia, joiden arvoksi jää joka tapauksessa uusiokäyttölevyn arvo.

☎ PIKATILAUS PUHELIMELLA 931-656 919

AMIGAN PD-LEVYT

PELI-PD à 9,90

Peli-PD on autoboottaava - siis käyttäjäystävällinen
1. Moria 3.0 seikkailupeli (vaatii lisämuistin).
2. Super Bumper flipperipeli.
3. Werner Flashbier toimintapeli, 100 kenttää.
4. Lady Bug. Ohjaat leppäkerttua turvaan takaa-ajajilta.
5. Pac Man, kuuluisa pakomatka sokkelossa.
6. Amuletti. Ensimmäinen suomenkielinen tekstiseikkailupeli
7. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
8. Amoeba Invaders. Haastaa Space Invadersin.
9. Chess 2.0, shakkikaveri kokeneellekin pelaajalle
10. Hack Life v 1.0 roolipeli. Tarvitset lisämuistin.
11. Larn kuuluisa roolipeli. Tarvitset lisämuistin.
12. Net Hack roolipeli.
13. Card Games korttipelikokoelma.
14. Hirsipuu 1.6, peli, jossa suomi/englanti sanasto - uusi -91 versio
15. Standart Games. Useampia tunnettuja pelejä
16. Empire, huippusuosittu valloituspeli.
17.Escape From Jovi toimintapeli.
18. Tetrix, sukua Tetrikselle.
19. Castle seikkailupeli.
24. Peters Quest, seikkailupeli.
25. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
26. Star Trek Trivial. Peli sisältää 100 kysymystä aiheesta Star Trek
27. Zerk roolipeli, miltei kuin Ultima.
28. Emporos. Nouse valtaan, mutta miten?
29. Quattro, sukua Tetrikselle. 3 vaikeustasoa ja musiikki.
30. Mirror Wars ammuntapeli.
31. Jump and Run. 3-D grafiikalla toteutettu peli (vaati lisämuistin)
35. Hack Game V 10.3 D roolipeli.
36. 3 D Breakout, 3-ulotteinen muurinmurtopeli.
37. Egyptian run, autopeli, jossa ajat rallia autiomaassa.
38. Ristinolla-peli. Hyvännäköinen kenttä ja kone todella hyvä vastustaja.
39. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
40. Mitä ja missä. Koko perheen huomiokykypeli.
41.-42. NetHack 3.0 uusi versio I Mb. 2 x 9,90 mk.
43. Battleforce mahtava robottitaistelu.
44. Marble Side kuulapeli. Mukana editori.
45. Stonaye huippusuositun Boulder Dashin haastaja.
46. Noch Eins Brake Out -peli. Hyvä!
47. Battleship. Hyvä laivasotapeli.
48. DAD, älypeli. Rubiikinkuution haastaja.
49. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisälevyaseman.
52. 53. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisälevyasema.
54. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
55. Miniblast shoot em up -peli. Ammu sitä, mikä liikkuu.
56. Tron. Uusi V 1.23. Elokuvaan perustuva science fiction -peli.
57.-57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
58. Pipeline, korkeatasoinen PD-versio Pipemaniasta.
59. Imperium Romanun valta- ja sotastrategiapeli. Ave!
60. TIT-3D ristinolla. Haastava älypeli.
61. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
62. Trix kentänvaltauspeli (tosi pelattava!).
63. Tetrix (duo) metallica, harvinaisen hieno Tetris-versio.
64. Pac Man, pelattavuus kuin originaalissa.
65. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
66. Skate of Art. Nyt saatavana PD/Demo-versiona. VAU!
68. 2 Adventure Construction Laguagella tehtyä peliä.
69 Lazer Zone, nopeatempoisen pelattava ammuntapeli.
70. Kamikaze Chess, haastaja Shakille. Syötä pois nappulasi.
71. Turrican PD-versiona. Huippuluokan ammuntapelin PD-versio 1 Mb.
72. Killing Game Show, PD-versio. Kaksi huippuammuntapelin kenttää
73. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
74. Shootout, avaruussota. Tuhoa Alienit!
75. Mercenary Simulation, suoritat sotatoimia eri maanosissa.
76. Cat & Mouse, etsi hiirelläsi juustoa, mutta varo kissoja, + Go-mokupeli.
77. Cycles, varo ihmis- tai tietokonevastustajasi taistelujanaa.
78. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
79. Crowns Hunter, valoita saarivaltakunta ja kuuntele hienoa sävelmää.
80. Asteroids; yritä selviytyä asteroidi-hyökkäyksestä - tulta!
81. Galactic Worm, ohjaa materiansyöjää, jolla on pohjaton ruokahalu.
82. PD lemmings (prev.), ohjaa lemmings-kansa läpi vaarojen. Uskomattoman herttainen tai pöyristyttävän raaka. Huippupeli.
83. Videopoker. Peli kovanaamoille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
84. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
85. Blue Moon. Uusi kiehtova pasianssi. Järjestä kortit.
86. Tiles! PD-haastaja suurelle Shanghaille. Poista oikeat tiiliparit.
87. Cobra. Yhdistä samanväriset käärmeet, jos uskallat.
88. King´s Corner Solitaire. Taktisesti haastava pasianssi.
89. Superbrink. Uusi versio klassisesta Breakout-muurinmurtopelistä.
90.Tron 4. Valtaa kenttä neljältä tietokonevastustajalta.
91. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
92. Roll on. Selvitä kivlokerikot. PD-haastaja Chip´s Challengelle.
93. Sys-jiaa! Hallitse lokerikkoa rusentamalla rääkäisevät vastustajasi.
94. Battle Command. PD-demopeli kuuluisasta kaupallisesta tankkipelistä.
95. Venus. Previkka kaupallisesta hyönteistaisteluhitistä, hieno grafiikka.
96. Back to the Future II. PD-previkka tunnetusta huippupelistä. Vain 512 K.
97. Monty Python´s Flying Circus. Huippuluokan demopeliversio.
98. Bar Games. Demopeliversio kaupallisesta baarimittelöohjelmasta.
99. Chip´s Challenge (prev.) Amiga Actionin valitsema ykköspuzzlepeli.
100. Flood. Demopeliversio Populouksen tekijätiimin vesilokerikkopelihitistä
101. The Plaque. Demopeliversio kaupallisesta taistelupelistä.
102. Ultimate Raider. Rajun moottoripyöräpelin PD-demoversio.
103. Robocop 2. Kuuluisan poliisirobottipelin PD-demopeliversio.
104. Atari Invaders. Parempi kuin moni Space Invaders.
105. Rotox. Demopeliversio hienosta täyskaupallisesta robottisotapelistä.
106. Moonbase. Rahtaa tavara avaruusasemalta kuun pinnalle.
107. Drip. Tosi tasokas putkistonvaltauspeli ääniä myöten. PD:n parhaita.
108. Driwe Wars. Seikkaile tietokoneessa. Tuhoa irakilaisvirukset.
109. Space War. Innostava avaruusaluskaksinpeli. 50 pudotusta voittoon.
110. Zon. Mahtava Arcade Adventure, hienot äänet. 19 leveliä.
111. Hollywood Move Trivia. Tietokilpailu kuuluisista elokuvista.
112. Down Hill. Vauhdikas joystick-ohjattava laskettelupeli.
113. Head Games. Näin hyvän toimintapelin saa tehtyä SEUCilla.
114. Train. Sähköjunasimulaattori, junien ystäville.
115. Lore of Conquest. Riskinsukuinen avaruudenvalloituspeli. Uusi v 1.3.
116.-117. Star Trek. Arvostettu Tobias Ricterin versio. 1 Mb.
118. Nibby Nibble. Syö maze tyhjäksi heavyn tahdissa. Laatupeli.
119. Chaos Utility Editor/vihjedisketti Dungeonmaster 1-2 -peleihin. 1 Mb.
120. Thrust-tyylinen tasokas Mayhem Shoot Em Up. Max 4 pelaajaa.
121. Super Cars PD-versio tosi kovasta kaupallisesta autokilpahitistä.
122. GravAttack. Thrust-tyyppinen rakettipeli.
123. Chuck Rock. (prev.) näyttävästä Mario-tyylisestä kivikausiseikkailusta.
124. Back to the Future. Upea PD-demopeli Colt-rataosuudelta.
125. D-Tect Doc Disk 4. Pelivinkit lähes 150 hittipeliin.
126. Gods. Bitmapbrothersien huippupelin esittelyversio.
127. Tanx. Arvioi etäisyys - tulta! 1 tai 2 pelaajaa.
128. Missile Command. Puolusta kaupunkia Interlace moodissa.
129. Brat. Ohjaa kauhukakaraa. Hittipelin previkkaversio.
130. Logical. Kovatasoisen kaupallisen helmitaktiikkapelin previkkaversio.
131. No Man´s Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelupeli.
132. ELF. Upean platformseikkailun PD-previkkaversio.
133. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
134. Frantic Freddie. Pakene! Pääjalkaiset hyökkäävät.
135. Blue Moon. Poukkoile avaruuskaksintaistelu voittoon.
136. Omega V 1,50 Adventure. Kunnon haastaja Ultimalle. 1 Mb.
137. Hunter. Tasokkaan 3 D sotaseikkailun previkkaversio.
138. Armalyte. Previkkaversio R-typemäisestä hittipelistä.
139. Challenge Golf. Previkka tosi upeasta golf-pelistä.
140. Rodland. Platformhaltija-hittipelin previkkaversio.
141. Power. Previkka puzzlepeli, jossa pallopari naitetaan.
143. Turrican II. Previkkaversio ammuntapelien huipulta.
144. Pegasus (prev.) hittipeli siivekkään hevosen ritarista.
145. Infitrator (prev.). Platformaction by Psygnosis.
146. Quatro Fun. Kahden pelaajan hirsipuu, loxo, ammunta, hevoskisa.
147. Humartia. Lennä ja tuhoa 75 kohdetta ohjuksillasi.
148. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
150. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
151. Cisco Heat (prev.). Upea versio 3D arcadeautopelistä.
152. Hudson Hawk (prev.). Yksi parhaista platformpeleistä - taistele!
153. Fuzzball (prev.). Kerää hedelmät, varo vartijoita.
154. H-Ball. Uusi mukaansa tempaava muurinmurtopeli.
155. Cubulus. Tobias Richterin tosihaastava puzzlepeli.
156. Moonstone (prev.). Sopivan verinen ritarikaksintaistelu.
157. Battle Isle (prev.). Kirjoita BBBBB niin voit pelata näyttävän kaksinpelin tulevaisuuden saarenvaltauksesta.
158. Power Pong. Vauhdikas kahden pelaajan pallopeli.
159. Heimdall (prev.). Viikinkien raju kirveenheittokisa.
160. Hero Quest (prev.). Kuuluisa roolilautapeli nyt Amigalle.
161. Metal Mutant (prev.). Taistele metallihirviöisi voittoon.
162. PP Hammer (prev.). Raivaa örkkiluolasto katuporalla.
163. Plotting (prev.). Hyvä haastaja Tetrikselle ja Coloriksellle.
164. Shadow Dancer (prev.). Olet Ninja, joten - hijaa!
165. Bug Bomber (prev.). Vintä labyrinttiin miinat ja pommit.
166. War Zone (prev.). Todella hyvä arcaderamboilu.
167. Double Dragon III (prev.). Katutappelupelien ehdotonta eliittiä.
168. James Pond/Robogob (prev.). Roboturska seikkailee. Huipputasoa!
169. Big Run (prev.). Ohjaa Porshesi 3 D erämaarallin voittoon.
170. Team Yankee II "Pacific Island" (prev.) todella hyvä tankkisimulaattori.
171. X-Fire. Aamu haamut armotta - tulta!
172. Rollerpede. Avaruusjalkaiset hyökkäävät. Uudenlainen versio klassisesta millipedestä.
173. Space Gun (prev.). Alientit rynnivät päällesi 3 D:nä - aargh!
174. Microprose Golf. Previkkaversio Amigan ehkä -92 parhaasta golf-pelistä.
175. Thunder Burner (prev.). Johda lentokoneeksi muuttuvaa taisteluröbottia.
176. John Madden (prev.). Amigan vuoden -92 parhaasta jenkkifutiksesta.
177. Zone Warrior (prev.). Johda iskuostilaasi läpi zombiepyramidin.
178. Shadow Lands (prev.). Dungeon Master -haastaja - uusi esityskulma.
179. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
180. Indy Heat (prev.). Raju formulakisa, älä unohda varikollakäyntejä.
181. R-Type II (prev.). Amigan kuuluisimpia ammuntapelejä.
182. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
183. Squamble. Lennä ja tuhoa viholliset tunneleista.
184. Memoris. Ohjaa robottikättä. Älä erehdy napeissa.
185. Klondyke. Tyylikäs versio kuuluisasta pasianssista.
186. It´s Agony. Ammu taistelupöllön tie auki. Mikä grafiikka!
187. Populous 2 (prev.). Jumalallinen maailmanvalloituspeli vailla vertaa.
188. Top Banana (prev.). Suukota vihollisesi hengiltä - varo nousuvettä.

EURO-PD á 9,90

Euro-PD on autoboottaava - siis käyttäjäystävällinen
10. Kopiointiohjelmakokoelma 1.2. (uusi PD-kooste 5 parasta).
13. Digital Force. 9 kappaleen kokoelma. Räppiä ja discoa.
19. Kuuluisa Walker demo nyt meillä. Vaatii 512 K lisämuistin.
24. Grazy Comix 1. Hullunhauskoja sarjakuvia. Osta ja naura.
25. Grazy Clomix 2. Edellinen hupa senkun jatkuu.
26. ARP korvaa CLI:n lyhyemmillä komennoilla 50 % säästöä.
29. Midnight Musical Glideshow. Siisti grafiikka/musiikki.
31. Deadly Mix X. Seitsemän musiikkidemoa. Suositellaan.
35. List Crator. Voit tehdä ohjelmistasi selkeän luettelon.
36. Pakattuja musiikkikappaleita. 11 pitkää sävelmää.
38. ALF demo, joka on tuttu TV-3 katsojille. Asiaa!
39. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
40. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
41. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4.).
42. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4.)
43. Grazy Comics III. Hauskoja sarjakuvia. Tässä ei hymy hyydy.
44. Virusbuster. 26 viruskilleriä viruksien hengenmenoksi.
45. Gard Games, useita korttipelejä (pasianssi, ventti ym.).
46. C-kasetin kansieditori. Voit tehdä näppärästi tekstit kanteen itse.
48. Icon disk, sisältää yli 250 iconia.
49. Grafiikkadisketti, mukana piirtoanimation pyöritys, slide show ym.
53. Megastars music disk. Seitsemän vauhdikasta musiikkikappaletta.
54. Mahoneys Music disk II, 25 minuuttia hyvää tietokonemusiikkia.
55. Hirsipuu. Pitkään kiinnostava sananarvauspeli. Hyvä taustamusiikki.
56. Standard Games I, Yatzy, Solitaire, muistipeli, katkopeli;, 24, ym.
58. Space Acedemo (Drager´s Lair II). Uskomaton esitys ilman lisämuistia.
59. Forgotten Realms Slideshow Fraxion. Huippugrafiikka.
65, 66, 67, 68, 69. Soundtracker Intruments by Amigos.
72. Real 3 D. Kuuluisa ja erittäin hieno kuvashow.
73. Uusio hyötyohjelmapaketti, kaikkea tarpeellista. Sis. n. 20 ohjelmaa.
75. Cocktail-ohjelma. 17 nautintojuoman valmistusohjeet.
76. Assembler Disk. Hyötyohjelmia koodarille, mukana tarpeellinen Blink.
83. Forgotton Realms 90. Tosi upea slideshow.
84. Sountracker musiikkiohjelma V 2.5.
85. 4 pystymiksattua kappaletta. Pisimpiä kuulemiamme digitointeja.
92. Jr. Comm tietoliikenneohjelma. Mikrobitin testivoittaja (vaatii 1 Mb).
93. N.Comm V 1.34, uusi parempi haastaja Jr.Comm -modeemiohjelmalle.
94. 140 Assembler-käskyrutiinia - todella hyödyllinen.
95. Tallettava Amiga tieteislaskin 3 D vektorille, reaali & kompl.luvuille.
98. MED-musiikkieditori. Uusi versio 3.10 tästä monien eri sävellysohjelmien kanssa toimivasta huippueditorista.
99. Salainen CIA valtioanalyysi. Julkaistu USA:n laeista huolimatta 1.5 Mb.
100. Kalenterinteko-ohjelma 1900 alkaen. Suurmenestys mm. USA:ssa.
101. Mr. Backup. Uusi ammattimainen kovalevyn varmuskopiointiohjelma.
102. Sidemaster. Uusi kaikki moodit hyväksyvä Slide Show -hyötyohjelma.
103. A68K Assembler. Uusi versio, uusi Blink (vaatii myös Euro 104:n).
104. A68K CopDisassemler sekä muita tarpeellisia hyötyohjelmia.
105. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
106. Huippuhauska sarjakuva Crazy Comix, osa 4, Ataristin painajainen.
108. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomatonta. Mukana engl. ohjeet.
111-112. C-Kieli nyt saatavilla PD:nä. Yhteensopiva Lattice C:n kanssa.
113. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
115.-116. Bud Brain megademo. Levyt 1 ja 2.
117. Revolution/Amaze 1990. Yli 50 huippubiisiä muistissa, uskot tai et.
119. Pulttibois demo. Tekijänä Future guys.
120.-121. Red Sector megademo. Levyt 1 ja 2.
122.-123. No brain - no pain megademo. Yksi parhaita! Levyt 1 ja 2, 1 Mb.
124. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
125. Hints and Tips. Läpipelausohjeita moneen peliin.
126. Testikuvageneraattori. Säädä TV/Video-kuva.
128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135. ääniefektilevyjä. Pam, Zap, Grr.
136. Startrekker, uusi Soundtrackerin tyylinen monipuolisempi sävellysohjelma, joka tunnetaan myös nimellä Noisetracker 2.1.
137. Music Box II Brunon muippumusan takana arvostettu Gate.
140. Total Recall demo, kohtauksia elokuvasta!
141. Acme First Megademo, jos olet kiinnostunut demoista, niin ota tästä.
143. Genocide Slideshow "Magesstaff" haastaa Forgotten Realmsin.
144. Database Wizard. Ohjelma, jolla lokeroit vaikkapa ystäväsi.
145. Amigafox. Uusi grafiikkaominainuuksia sis. tekstinkäsittelyohjelma.
146.-146/2. C Manual. Täydellinen ohjekirja Amigalle 2 x 9,90 mk.
148. Fastblitter. Koodarin unelma joka nopeuttaa blitteriä jopa 60 %.
149. Perfect Sound. Maailmankuulu äänensamplausohjelma.
150. Happy Songs. Med-musiikkieditorin ja Soundtrackerin uusi haastaja.
151. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
152. Joymouse. Mahdollistaa joystickin käytön hiirenä.
153. Zerovirus II V 1.15. Uusi tallentava ja oppivainen viruskilleri.
154. LCD-Calc. Amigan mahdollisesti paras taskulaskinohjelma.
155. Check Book. Hoida kotibudjettiasi ja suunnittele pankkitoimiasi.
156. EZA sm. Kääntää C-kielen osittain assembleriksi.
157. Antrox Groupin suuri hyötyohjelmakokoelma 6.
158. Noisetracker 1.3 B by Ufo. Julkaistu 3/91.
159. Virusexpert V 1,4. Analyyttinen ja monipuolinen viruskilleri.
160. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
161. 162. 163. Home/Profess Collection 1, 2 ja 3. à 9,90 mk.
164. Megadepacker. Parhaat Amigapackerit by Fusion. 1 MB.
165. Protracker V 1.1 B. Vanhojen musiikkiohjelmien haastaja vm. 91.
166. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
167. Soundtracker Collection. Monta soundtrackeria.
168. Bad Tongue esittelee tosi upeasti japanilaissarjakuvat.
169. Mahtava 3 D Construction Kit esittelyversiona.
170. Learn It. Tenttaa itse syöttämääsi tietoa - vaikkapa vieraita kieliä.
171. Science 451 Doc Disk 7. Ohjeita yli 40 hittipeliin.
172. Swededoc 4. Ohjeita ja levelicoodeja n. 50 peliin.
173. Cytax Doc Disk 3. Ohjeita parhaimpiin peleihin.
174. Mister X Acu Italy Doc Disk 2. 30 peliohjetta.
175. Matemaattinen lottoennustaja. Tilaa ja rikastu.
176.-185. The Best of Soundtracker. 10 disketillistä st-musaa. Single & Longplay optiot. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
187. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
188. Makesoft Collection 1. Kefren sekä V 3.2 Assembler, musantekosoftaa, rippereitä.
190.-191. Mahoney & Kaktus His Masters Noise. Yli 20 bittihittiä.
192. Digipix Collection. Hienoja kuvadigitointeja.
193. Simpson Demo by Delay. Look this - man! 1 Mb.
194. Terminator 2 demo by Z. Hieno slideshow ja musa!
195, 196, 197, 198 ,199. Digipix Slideshow. Hyvä musiikki + hienot kuvat, joita voit myös itse lainailla. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
200. Viruschecker. Vuoden 92 parhaana pitämämme viruksentappaja.
201. Voice Bench. Tosi hyvä Rebelsboot 1.4., Harmonographer 1.7 ja -92 laatudemoja.
202. Noiseplayer V 4.00. Noisetrackerin uusi soittorutiini + mukana Amigamusiikkia.
203. Voyager 14. The Golden Megamusic Collection.

AVE-SÄÄSTÖOHJELMIA

Näiden (c) suojattujen Amiga-ohjelmien halvan hinnan salaisuus on se, että PD-ohjelmien tavoin niistä puuttuvat suuret pakkauksien painatuskulut.

39,/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA
Ammattilaissarjan Ave-pelikenttäeditori, jolla rakennat pelikenttäsi itse piirtämistäsi rakennuspalasista, sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-blockeditorin.

2. AVE-MENUEDITORI 2
Miksi tuhlaat disketteјä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle tällä uudistuneella menueditorilla.

3. SURVIVAL-DUETTO
Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.

5. AVE-SUOJAAJA
Suojaa nyt ohjelmasi luotettavalla Ave-suojausohjelmalla.

7. AVE-KORTISTOIJA
Tällä ohjelmalla voit kortistoida diskettisi, videokasettisi, ystäviesi osoitteet ja paljon muuta. Tehdyt tiedostot voit printata paperille.

8. HUGEVIEW 2
Tämä uudistunut ohjelma näyttää monen screenin kokoisia Amiga/PC-kuvia, voit lisätä mukaan omia Dpaint-piirroksia.

9. BLOODY AFTERNOON
Tämä toiminnantäyteinen ammuskelupeli, joka tuo hieman mieleen Operation Wolfin, on nyt saatavana ilman kalliita pakkauksia Ave-säästöohjelmahintaan.

10. VIDEOKORTISTONVALVOJA
Tällä hiirikäyttöisellä ohjelmalla pidät helposti kirjaa monenlaisista asioista. Ohjelma muistaa lainaamistasi kaseteista 5 viimeistä lainaajaa jokaisesta.

11. COLORIS
5 tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras tuote säästöohjelmana — tosi on.

12. BOOTMASTER
Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.

13. FORMULA ACE
27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka. Tasoon nähden uskomaton vain 2-numeroinen hinta.

14. EASY DEMO
jolla teet omia demoja vaikka ilman ohjelmointikokemusta.

15. S.E.U.C.K Games Vol 1
Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. Vaatii lisämuistin.

16. S.E.U.C.K. Games Vol 2
Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000.
Mukana myös Shaman Intro. Lisämuisti suositeltava.

17. AMOS UTILS
Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer, Scrambler.

18. PRO LOTTO uutuus
Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.

19. AMOS FRACTAL & OTHERS uutuus
Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.

20. AVE PROCOPIER uutuus
X-Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöönsä. Tarvitset ainakin yhden lisälevyaseman.

21. EAT OR DIE uutuus
Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia aineensiirtimillä.

Nyt kaikki Amigistit musiikkia ja demoja tekemään.

MUSIIKKI-KURSSI

95,- USKOMATON HINTA!

Sisältaa "kadesta pitaen" neuvovan havainnollisen kurssioppaan ja 4 disketillista ohjelmia.
Kun viela hankit Easy Demon (Ave-saastöohjelma 14), sujuu demontekokin vaivatta.

SOITTIMIA

AVE ICE 9 - SAMPLES á 9,90 välillä 1–40
Nämä huippuluokan kaupallista tasoa olevat Avesoftin teettämät, muidenkin kuin Soundtracker-ohjelmien kanssa toimivat, soitin- ja efektilevyt syrjäyttivät vanhat soundtracker soitinlevymme. Tilaa yksin kappalein tai vaikka kaikki.

NEW TRACKER COLLECTION vain 39,-
Kokosimme parhaita musiikinteko-ohjelmia samalle levylle. Sis. Soundtracker V 2.5, Noisetracker V 2.0, Protracker V 1.0, Startrecker V 1.2 + Sampleja.

Uutuus!
SPIIKKAUSEFEKTIKOKOELMA M 12
Kuolemattomia älähdyksiä 95,-
Monta levyllistä Speden, Loirin, Tarvan, H. Kinnusen, Peteliuksen jne. sutkauksia. Tilaa ja tikahdu.

UUSIMMAT VIRUKSENTORJUJAT samalla levyllä vain 39,-
Amiga Virus Fist
sis. mm. Master Viruskiller, Saddam, Po- ja Budbrain, ym. ym.

DISKETTITARROJA

Korkeatasoiset ritaritarrat 3,5" disketteihisi. Irtoilevista normaalitarroista poikkeava muotoilu ja R-materiaali, joka tarttuu hyvin, mutta irtoaa ehjänä.

39,- 100 kpl

ALLCOPY SYSTEM 2

OSTA ENNEN UUSIA EY-RAJOITUKSIA

Myymme hankkimamme ison loppuvaraston nopeasti pois.

~~269,-~~ ~~195,-~~ **NYT ENÄÄ VAIN 95,-**

Tama kopiointiadapterin sisaltava varmuuskopiointiohjelma selvittaa osaavissa kasissa myos useimmat sellaiset suojaukset mista muut vastaavat ohjelmat (1991) eivat selviydy. Adapteri on yhteensopiva myos monien muiden kopiointiohjelmien kanssa. Adapterikopiointiin tarvitset lisalevyaseman. Saatavana nyt lyhyella toimitusajalla meilta jo kahdesti poljettuun hintaan.
UUTTA! Nyt mukana seuraa myos Ave Procopier-ohjelma suojaamattomien ohjelmien ennatysnopeaan kopiointiin.

Lisälevyasema Amigalle	495,-
Testivalio: GOLDEN IMAGE Gi-600N optismekaaninen hiiri Amigalle/Atarille, mukana hiirimatto	269,-
Amigan/Atarin autom. hiiriportinjakaja	169,-
1M + lisämuisti Amiga 500 Plussaan	569,-
JIN-HIIRI, Avesoftin testivoittaja	169,-
Suuri 2-rivinen DISKETTIBOXI (80–100) 3,5" disketeille, himmennetty lukollinen kansi	69,-

PC-KONEILLE
2400 BPS V.22 BIS KORTTIMODEEMI

Tosi laadukas ja viimeistelty vuoden takuu
Tilaa nopeasti - vain 100 kappaleen erä
Kysy myos PC:n PD-ohjelmia "Parhaat paalta"-kokoelmasta.

vain **439,-**

Uusi huippusampler
KEYSOUND DIGITAL RECORDING STUDIO
ohjelmineen vain **399,-**

Helppokäyttöinen, nopea (50 kHz) digitointiohjelma muodostaa tietokoneesi näppäimistölle ainutlaatuisen pianokoskettimiston, jolla voit välittömästi soittaa digitoimiasi ääniä eri sävelkorkeuksilta. Apunasi on myös mm. erittäin selkeä aaltomuodon graafinen esitys, suomenkieliset ohjeet hiiren painalluksella ja yli/alimenonäyttö joka yhdessä samplerin tasoitetun voimakkuussäädön kanssa mahdollistaa tarkan, säröttömän lopputuloksen. Korkealuokkaisella AD-muuntimella toteutettu sampler sisältää lisäksi mm. nollatason hienosäädön sekä tehokkaasti häiriöäänet poistavan kolmiasteisen alipäästösuotimen. Kytkentä tapahtuu kätevästi 60 cm johdon välityksellä joystickporttiin. Vältyt näin printterikaapelin irrottelulta sekä samplerin sijoitteluongelmilta. Sisäänmenon herkkyys on säädettävissä välillä 100—1750 mV rms.



AVE RITARI-HIIRIMATTO 39,-
• ei kerää pölyä • suojaa pöydän pintaa • ei raavi rannetta

LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI!

TILAAN SEURAAVAT TUOTTET (kirjoita numerot)

PELI-PD ______________________________

EURO-PD ______________________________

MUUTA ______________________________

Monilevycollectionit polkuhinnoin à 95,-

___ **kpl M 1 Home/Business Pack**, käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen.
___ **kpl M 2 Science Pack**, tieteisohjelmia CAD, Fracktal, kotiplanetaario
___ **kpl M 3 Colombia-perhepaketti**, n. 100 peliä/hyötyohjelmaa.
___ **kpl M 8 Finnfashion Game Pack 1**, paljon PD-pelejä.
___ **kpl M 9 Finnfashion Game Pack 2**, jatkoa edelliseen.
___ **kpl M 10 Coloradio Elite Pack**, PD-peliohjelmien valiokokoelma.
___ **kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack**, monta levyllistä seikkailuja.
___ **kpl M12 Kuolemattomia älähdyksiä spiikkauskokoelma.**

Ave-säästöohjelmat à 39,-
(rengasta haluamasi)

1 2 3 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

HARDWARE + MUUT
___ **kpl Keysound DRS sampler à 399,-**
___ **kpl suuri diskettiboxi à 69,-**
___ **kpl Ritarihiirimatto à 39,-**
___ **x 100 kpl Ritaridiskettitarrat 39,-**
___ **x 10 kpl 3,5 " disketit alehintaan 39,-**
___ **kpl Allcopy System 2 à 95,-**
___ **kpl lisälevyasema à 495,-**
___ **kpl JIN-hiiri à 195,-**
___ **kpl hiiriportinjakaja à 169,-**
___ **kpl A 500 + lisämuisti à 569,-** (ei tav. A 500)
___ **kpl Amiga-musiikkikurssi à 95,-**

___ **kpl Avehitit + Virus X PD-luettelodisketti à 9,90** sis. mm. suomenkielisen Fish-esittelyn

Nimi ______________________________

Lähiosoite ______________________________

Postinumero __________ Paikkakunta __________

AVESOFT MAKSAA POSTIMAKSUN



Avesoft
PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 33820/7

33003 TAMPERE

Tilauksen minimisuositus on yli 39 mk, koska postikuluveloitus on kiinteä 39 mk/lähetys.
Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.

European Computer Trade Show Lontoossa



VIP VISITOR

TUIJA LINDEN
MANAGING EDITOR

NIKO NIRVI
GAMES EDITOR



Pommien varjossa

MicroProsen B-17 Flying Fortress ja Lucasfilmin Indiana Jones & Fate Of Atlantis ovat odotettavissa piakkoin.



●● Pommien tehdessä Lontoossa pahinta jälkeä sitten toisen maailmansodan Pelit-lehti urheasti osallistui kevään ECT-messuihin. Vaikkei uutuuksia massoittain ollutkaan, näyttää pelimiehen tulevaisuus varsin hyvältä: laatu korvaa määrän.

European Computer Trade Shown suosio kasvaa koko ajan ja pienehkö London Business Center oli varsin täynnä. ECTS on niin sanottu trade show eli businessmessut, jonne ei ilman kutsukorttia pääse. Messut on tarkoitettu nimenomaan maahantuojille, jälleenmyyjille ja lehdistölle.

ECT-messuissa viehättää niiden hiljaisuus. Yleisömessujen hälinä puuttuu lähes kokonaan, samoin kaikki ylimääräiset rekvisiitat: ei julisteita, ei isoja elokuvakankaita, ei musiikkia, ei autoja, ei robotteja... Kolme naamioitunutta miestä sentään harhaili tuskaisena pitkin messualuetta: ohjelmoijat esittelivät pelejään kivikautisena miehenä, sammakkona ja ritarina.

Koneiden tulevaisuus

Moni softatalon edustaja sanoi suoraan lopettavansa C64:n tukemisen. Jopa System 3 keskittyy Nintendoon ja Amigaan. Amigaa puolestaan järsivät yhä pahemmin ja pahemmin Megadriven ja SuperNESin (siis 16-bittisen Nintendon) kaltaiset konsolit. Suuntautuminen PC:hen on yhä selvempää ja selvempää.

Peliohjelmissa alkaa näkyä niin sanottujen kehittyneempien pelien kasvava määrä, simppelit toimintarutistukset alkavat olla konsoleiden heiniä.

Mitä tapahtui Wallylle?

Lucasfilmin kehitysosaston johtaja **Kelly Flock**, miellyttävä amerikkalainen mies, piti jostain oudosta syystä kovasti Pelit-lehden ykkösnumerosta ja kertoi monia mielenkiintoisia tarinoita.

LeChuck's Revengen huvittava luurankotanssi sai alkunsa säveltäjän leikkiessä koneellaan. Sikariporras tuli pauhaamaan työajan haaskauksesta, mutta loppujen lopuksi kohtaus oli niin hauska, että se yksimielisesti päätettiin jättää peliin.

Wallyn kohtalo on varmasti jäänyt askarruttamaan monia. Itse asiassa pelissä piti olla kohta, jossa Wally ajelehtii merellä lautan kanssa, harhailee ympäriinsä etsimässä monokkeliaan ja tipahtaa mereen. Pelintekijät kuitenkin säälivät miesparkaa ja kohtaus jätettiin pois.

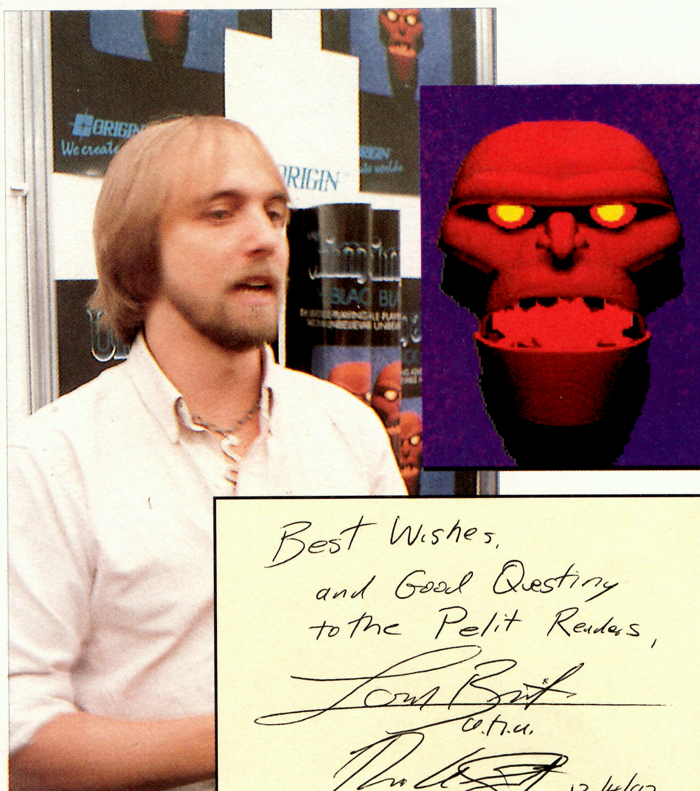
Kelly Flock pysähtyy katsomaan lehtemme kuvasarjaa luurangon muuttumisesta kokiksi: "Tämä oli hauska. Tiedättekö, että animaatio vie yli 300 kiloa, enemmän kuin koko Maniac Mansion?" Flock myöntää myös, että Terminator 2 -viittaukset kohtauksessa olivat täysin tahallisia.

Lucasfilm aikoo panostaa CD-teknologiaan, ja Kelly Flock kertoi heidän yrittävän saada Harrison Fordin lainaamaan äänensä Indiana Jones & Fate of Atlantiksen "talkie"-versioon. Ainakin

Loom puhuu jo, ja Guybrushiksi Flock haaveili Robin Williamsia. Tosin Flock myönsi, että tähdet varmaan pyytävät aivan liikaa rahaa.

Ensi vuonna on Flockin mukaan tulossa lukuisia pelejä, muun muassa avaruuteen sijoittuva seikkailupeli, ja epäilimme heti Star Warsia. "Ei ole. Elokuvan juonta olisi seurattava orjallisesti, paljoakaan ei saisi muuttaa. Emme halua olla sidottuja", Flock yritti. "Mutta onhan teillä Indy-elokuvapelitkin?" vänkäsimme me. "Se on eri asia, Indy on yksiulotteinen ja siten vapaammin muokattavissa oleva hahmo." Tiedä häntä sitten, mies piti varsin pitkän tauon ennen vastaamistaan.

Star Wars siirtyy kuitenkin todella mielenkiintoiseen uutuuteen eli syksyllä ilmestyvään peliin nimeltä **X-Wing**, jonka takaa löytyy Larry Holland. Peli käyttää Secret Weapons of Luftwaffen pohjalta edelleen kehitettyä runko-ohjelmaa, ja X-Wingissä tietysti lennellään Tähtien Sodan kalustolla joko kapinallisten tai Imperiumin puolella. Marraskuuta lupaillaan ilmestymisajankohdaksi. Monkey 3:kin saattaa tulla, tai sitten jäädä tulematta.





Lord British

Ultimoiden isä **Richard Garriot** eli itse Lord British oli paikalla esittelemässä uusinta parivaljakkoaan eli Ultima Underworldia sekä Ultima VII: Black Gatea.

Garriot kertoi ohjenuoranaan olevan sekä Ultimoiden jatkuva kehitystyö että pyrkiminen yhä luonnonmukaisempaan vaihtoehtomaailmaan. "Pelaajan täytyy todella olla siellä, sisällä pelissä. Realistisen maailman lakien on pädettävä myös fantasiamaailmassa. Eli jos et löydä vihjeittenkään perusteella avainta, sinulla on oltava mahdollisuus hakata puuovi säleiksi tai vaikka räjäyttää metalliovi pommilla", Garriot korosti.

Ultima seiskassa kaikkia tavaroita voi koskettaa, kaikki voi kerätä. Haarukkaa voi käyttää aseena tai kaverin päälle voi heittää vettä kaivosta. "Jokaisen Ultiman on oltava valtava edistysaskel edelliseen verrattuna", tähdentää Garriot. "Ultima VII:ssa on pyritty pääsemään mahdollisimman yksinkertaiseen, mutta joustavaan käyttäjäliityntään." Hän jatkaa esittelemällä käyttöliityntää: "Kaksi hiirennappia, oikea on jalat, vasen on kädet. Siinä se. Joko yhden kerran painamalla, kaksoispainalluksella tai pitämällä nappia pohjassa ohjataan koko peliä. Simple, isn't it?" Ja me myöntelimme.

Lord British ei itse ole osallistunut Ultima Underworldin kehittämiseen. Hän on kuitenkin peliin erittäin tyytyväinen, se tapahtuu hänen vaatimustensa mukaisessa maailmassa.

Ultima VIII on jo työn alla, ja se on yhdistelmä näistä kahdesta.

Originin varapääjohtaja **Marten Davies** kertoi Underworldin olevan valtava menestys. Wing Commanderin **Special Operations 2:n** kohtaloa tivattaessa hän kertoi sen olleen jo kauan valmis mutta julkaisu tapahtuu aikaisintaan toukokuun lopulla. "Emme halua päästää sitä markkinoille yhtä aikaa Ultimoiden kanssa syömään samoja markkinoita", hän livautti.

No nyt!

Ja vihdoinkin pitäisi kuuluisan **Epicin** olla laukaisualustalla. Digital Image Designin ohjelmoijat **Martin Kenwright** ja **Phil Alsop** esittelivät peliään meille ja vaikuttivat varsin tyytyväisiltä. Syytäkin, sillä Epic tuntuu varsin massiiviselta tuotteelta ja antanee vastuksen jopa itse Wing Commanderille. Vai mitä sanotte avaruustaistelusta, jossa 500 alusta ottaa yhteen? Kohtaus oli kuin suuren budjetin elokuvasta.

Muita ikuisuuden roikkuneita projekteje on **Dungeon Masterin** PC-version ilmestyminen Psygnosiksen kautta, ja saman firman **Aquaventura** näkee vihdoinkin päivänvalon. Nämähän ovat roikkuneet tapetilla jo pari vuotta.

Odottamisen arvoista

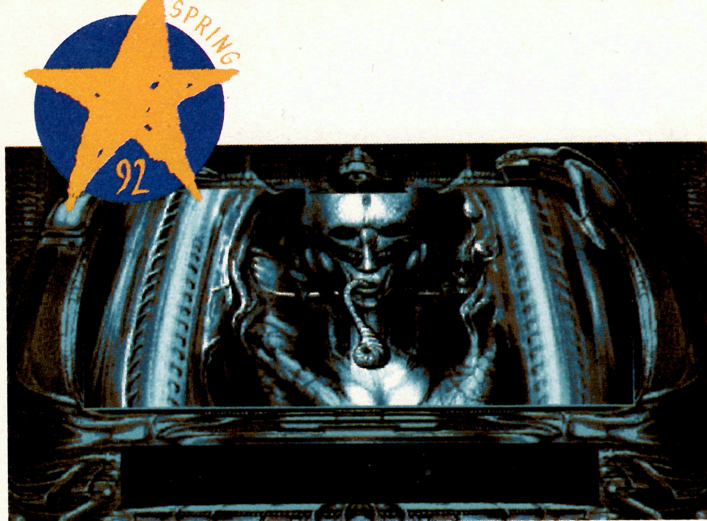
Jostain oudosta syystä toiseen maailmansotaan sijoittuvat lentosimulaattorit tuntuivat olevan seuraava Juttu. MicroProselta tulee erittäin lupaavan tuntuinen, yksityiskohtaisella vektorigrafiikalla tehty B-17-pommikonesimu **B-17 Flying Fortress**, Electronic Artsilta P-51 Mustangeihin pohjautuva **Heroes of the 357th** ja sokurina pohjalla vektorivelho Damon "Red Baron" Slyen **Aces of The Pacific**, jossa käytössä on Tyynen meren taisteluiden koko konekanta.

Roolipelirintamalla Gremlinin megaeepos **Daemonsgate I** on liki valmis, kertoi pelin ohjelmoija **Nigel Kershaw**, jonka kova kohtalo oli mainostaa peliä raskaassa haarniskassa ja parinkymmenen kilon miekka kädessään. Miekkoja on valmistettu parikymmentä ja ne jaetaan pelin ensin ratkaisseiden kesken lopussa annettavaa koodia vastaan.

SSI aikoo lopettaa jo liiankin tuttujen kultalaatikko-AD&D-pelien tekemisen, eli siis näiden Pools of Radiance -tyyppisten. AD&D-pelien tekeminen kyllä jatkuu, ja tekeepä SSI vaihteeksi strategiapelejäkin. Näistä mielenkiintoisin on Silent Servicen tekijöiden **Bismarck**, jossa ohjastetaan yksi aikansa mahtavimmista taistelulaivoista. U.S. Goldin SSI-puolen johtaja **Bob Malin** muuten lipsautti vahingossa, että Eye of Beholder III:sta voinee odotella joulun aikoihin.

Seuraaviin Pelit-lehtiin on siis odotettavissa erittäin mielenkiintoisia arvosteluja. Mikäli aikataulut pitävät paikkansa.





Dark Seed – pimeä puoli

Cyberdreamsin seikkailupeli Dark Seed pohjautuu sveitsiläisen surrealistin **H.R. Giger**in maalauksiin. Gigerin pitäisi olla tuttu, jollei muuten niin ainakin miehenä, joka suunnitteli Alien-elokuvien tehokkaan biomekaanisen ilmapiirin ja tietysti itse muistettavan päähirviön.

Dark Seed alkaa kun scifikirjailija Mike Dawson saapuu juuri ostamaansa taloon kirjoittaakseen uuden kirjan. Mutta pian käy ilmi, ettei kaikki olekaan miltä näyttää ja Dawson joutuu tekemisiin Pimeän maailman kanssa. Tätä maailmaa asuttaa kuoleva, antiikkinen rotu biomekaanisia olentoja, ja he ovat valinneet Dawsonin lisääntymisvälineekseen. Dawson seikkailee vuorotellen kahden maailman välillä päästääkseen eroon päässään kasvavasta sikiöstä...

Gigerin vaatimuksesta Dark Seed käyttää 640 x 350-pikselin resoluutiota (PC:ssä, Amigassa 320 x 400), ja, kuten näette, varsin hyvällä menestyksellä.

Dark Seedin julkaisee Euroopassa Mirage touko-kesäkuun aikana, PC- ja Amigaversioina.



Ranskalaista seikkailua

Drakkhenin ohjelmoineen **Salmeron Laurentin** uusi peli Eternam kohottaa ainakin esittelynsä perusteella Infogrameksen seikkailupelitalojen joukkoon. Eternam lupaa kaunista grafiikkaa, suuria, koko ruudun kokoisia animaatioita, digitoituja naamoja ja mukavan tuntuista seikkailua.

Pelissä olet juuri voittanut matkan Eternamiin (entiseen maahan), joka on galaksin suosituin huvipuisto. Puisto koostuu uudelleen rakennetuista maan historiaan kuuluvista skenaarioista, ja biotekniset oliot auttavat oikeaan tunnelmaan pääsemisessä. Mutta kaikki ei olekaan niin hauskaa, miltä näyttää...

Eternamin pitäisi ilmestyä toukokuun alkupuolella.



Dyynesti vaan

Virgin julkaisee **Frank Herbertin** eeppiseen scifiromaanisarjaan Dyyni perustuvan pelin. Dune on sekoitus seikkailu-, rooli- ja strategiapeliä. Atreidesin ja Harkonnenin klaanit ottavat yhteen erämaaplaneetta Arrakisilla taistellen siitä, kuka saa käyttöönsä planeetan Spice-esiintymät. Spice on välttämätöntä paitsi avaruusmatkailussa myös eliniän pidentämisessä, joten spice-monopolin omistaja hallitsee koko maailmankaikkeutta.

Pelin on ohjelmoinut ranskalainen firma Cryo Software yhteistyössä Virginin kanssa, ja musiikki onnistui niin hyvin, että Virgin julkaisee sen erikseen sekä CD:nä että kasettina. Kysy siis Exxosin Dunea Masan Musiikista.

Puttailemaan!

MicroProse Golf, Jack Nicklaus' Golf & Course Design: Signature Edition, Links 386 Pro, Links Championship Courses ja PGA Tour Golf Windowsille täyttävät varmasti Riitta Väisäsen ja Spedenkin toiveet kunnon golf-simulaattoreista. Kaikki pelit väittävät olevansa realististakin realistisempia, vain ulkoilu puuttuu.

PGA Tour Golf on varmasti jo kaikille tuttu nimi. Sitä on myyty PC-, Amiga- ja ST-versioina yli puoli miljoonaa kappaletta, ja nyt se saa kunnian olla Electronic Artsin ensimmäinen Windows-peli. Neljän vakioradan lisäksi Windows-versioon kuuluu myös Tournament Course Disk, jolla saa kolme lisärataa.

Jack Nicklaus' etc... Editionin on Accolade suunnitellut yhdessä itse golfmaailman kuninkaan kanssa. Golfissa on kaksi rataa, rataeditori, jolla voi itse luoda omat ratansa, sekä digitoidut nais- ja miesgolffarit, mukana jopa itse Jack. Pelin tuottajan Pam Levinsin mukaan "todellisella golf-fanaatikolla ei todellakaan ole muuta vaihtoehtoa. Realismi on todella hämmästyttävää".

Links 386 Pro on tutun Linksin isoveli, joka käyttää vain Super VGA:ta ja joka on väännetty 32-bittisellä koodilla. Tämä mahdollistaa muun muassa ammattilais-Linksiin 345 kuvakulmaa joista seurata pallonsa kulkua. Isoveli ei kuitenkaan korvaa vanhaa kunnon Linksiä, vaan on tarkoitettu vain "edistyksellisen tietotekniikan" (lue: 386/486) omistajille.

MicroProse Golf on myös tuttu nimi amigisteille ja ataristeille, nyt PC:nkin omistajat pääsevät tutustumaan siihen kesäkuussa. Myös MicroProse väittää tehneensä markkinoiden realistisimman golfsimulaation, jonka mestariksi pääsee harjoittelemalla ja vain harjoittelemalla. Kuten oikeassakin elämässä.

Pelimaailman Oscarit jaettiin

ECTS-messujen "sponsorit" eli 54 lehteä jakoivat jälleen pelimaailman Oscarit etukäteen suoritetun äänestyksen perusteella. Palkinnot jaettiin seuraaville peleille:

- **Paras CD-peli: Sim City**
- **Paras pakkaus: 3D Construction Kit**
- **Paras kotihyötyohjelma: Amos 3D**
- **Paras grafiikkaohjelma: DeLuxepaint IV**
- **Paras ääni: Wing Commander II**
- **Paras grafiikka: Wing Commander II**
- **Paras toimintapeli: Lotus Turbo Challenge**
- **Paras seikkailu/roolipeli: Eye Of The Beholder**
- **Paras simulaatio: Railroad Tycoon**
- **Paras urheilupeli: Jimmy White's Whirlwind Snooker**
- **Omaperäisin peli: Civilization**
- **Compute!n erikoispalkinto: Stacker**
- **Log-In erikoispalkinto: 4D Boxing**
- **Vuoden peli: Lemmings**
- **Going Live! katsojien palkinto: Sonic The Hedgehog**
- **Paras konsolipeli: Sonic The Hedgehog**
- **Vuoden softatalo: Microprose**
- **Vuoden kovovalmistaja: Sega**

Periaatteessa pelien piti olla vuoden -91 aikana julkaistuja, mutta kuten näkyy, on liukuma melkoinen. Lemmingsin valinta taas vuoden peliksi (myös viime vuoden paras peli) on kyllä vähän liikaa. Monet muut outoudet johtuvat vain-Amiga-lehtien suuresta osuudesta.

Harri, Harrier, Harriest



Englantilainen pystysuoraan nouseva ja laskeva suihkuhävittäjä Harrier ikuistuu kahteenkin peliin.

Syksyn paikkeilla Domark julkaisee oman Harrier-simunsa, ja suurin piirtein samoihin aikoihin myös MicroProsen Harrier näkee päivänvalon. Kumpikin peli tarjoaa kampanjamoodia, lentotukialuksia ja monen lentokoneen yhteistyötä.

Mac-pelit markkinoille

Macintosh-pelien maahantuonti on käynnistymässä vauhdilla. Vanhat konkarit Toptronics Ky ja Sanura Suomi Oy ovat laajentaneet Mac-pelien puolelle, lisäksi pelejä tuovat maahan ainakin MacBite ja uusi MacVegas Oy. Pelejä aiotaan myydä sekä sellaisenaan että laitteisiin paketoituina.

Nyt jo markkinoilla on useita kymmeniä eri pelejä. Macistit pääsevät nauttimaan muun muassa Sierran ja Lucasfilmin seikkailuista. Pelejä myyvät alan liikkeet.



Ihme syntyi

Mirage-niminen uusi pelitalo on nähnyt päivänvalon Englannissa. Miragen takaa löytyy muun muassa MicroProsesta ja Sierrasta tuttu **Peter Jones** ja MicroProsen entinen PR-johtaja **Julia Coombs**.

Mirage on saanut heti kättelyssä houkuteltua joukkoihinsa Midwinter 1:llä ja 2:lla sekä Lords of Midnightilla kuuluisuutta hankkineen Mike Singletonin, jonka peli Ashes of Empire ilmestyy Amigalle toukokuussa ja PC:lle kesällä. Pelissä on pitkälle vietyjä yhtäläisyyksiä entisen Neuvostoliiton ja Itäblokin tapahtumiin. Pelaajan tehtävänä on tuoda rauha, taloudellinen tasapaino ja harmonia viiden eri tasavallan ja niiden 40 eri osavaltion alueelle. Voisi suositella Suomenkin hallitukselle.

Miragen julkaisemana ilmestyy myös Imagitec Designin The Humans kesän alussa ja saman porukan Ragnarok.

The Humansissa pelaaja kontrolloi esihistoriallisia ihmisiä heidän keksiessään ihmiskunnan historian tärkeimpiä edistysaskeleita: tulta, aseita, köyttä ja pyörää. Vihollisina on muun muassa dinosauruksia.

Ragnarok on strategialautapeli, jossa hyvä ja paha taistelevat keskenään.

Pelilinja aloittaa

9700-Pelilinja (9700-4556) aloittaa toimintansa kesäkuun alussa. COM 2001:n suojissa toimiva tietokoneohjattu puhelinpalvelu tarjoaa soittajille tietoa peleistä, niiden ilmestyajankohdista, uutuuksista, suosituimmuudesta ja sekä ulko- että kotimaisissa lehdissä saamista arvosteluista. Linjoilla toimii myös uutispalvelu, joka perustuu COM 2001:n ulkomaisiin suhteisiin ja messukäynteihin.

Pelilinjan ytimen muodostavat pelivinkit, -ratkaisut ja -strategiat. Lisäksi järjestetään kuukausittain kilpailuja, joihin kaikki soittajat voivat osallistua. Palkintoina on pelejä, laitteita tai muuta vastaavaa.

Pelilinjalta saa tietoa niin Amigan ja PC:n käyttäjät kuin myös Super Nintendon & Famiconin, Sega Megadriven, Gameboyn, Lynxin, GameGearin ja 8-bittisen Nintendon käyttäjät. Myös soittajat itse voivat jättää pelivinkkejä, parhaan vinkin kertonut palkitaan.

COM 2001:n nykyinen puhelinnumero muuttuu kesäkuun alusta tilaus- ja asiakaspalvelunumeroksi, jolloin kaikki kyselyt ja tiedustelut ohjataan pelilinjoille.

Pelilinjan puhelinnumero oli siis 9700-4556. Hinta on 4,50 markkaa + paikallispuhelumaksu.





Hyödyllinen BUGi

Cheetah on julkaissut The Bug-nimisen Atari-liitännällä varustetun joystickin. Tikun outo ulkonäkö selittää oudon nimen.

Käytössä Bug on miellyttävän käteensopiva ja tulitusnappulatkin osuvat oikeaan paikkaan sormien alle. Tikku on varustettu mikrokytkimin, joten sen pitäisi kestää kulutusta ja autofirekin on. Bug on ohjaustuntumaltaan harvinaisen herkkä. Kädessä keppiä pitävien kannattaa tutustua.

The Bug sopii kaikkiin Atari-liitännällä varustettuihin koneisiin (käytännössä kaikki muut paitsi PC) ja Sinclair Spectrum +2/+3:een.

The Bugin maahantuoja on Toptronics Ky, (921) 546 666 ja hinta 135 markkaa.

STOP PRESS

- Pianovirepaholainen iski sivulle 77 viime numerosssa. Jenkkinäppäimistö vaihdetaan Ctrl+Alt+F1-yhdistelmällä, skandit palaavat Ctrl+Alt+F2-yhdistelmällä. Pyydämme anteeksi.
- Lucasfilmin Indiana Jones & Fate of Atlantis seikkailupeliversio viivästyy ja ilmestyy tämän hetkisten tietojen mukaan vasta kesäkuussa.
- Mindscape on saanut oikeudet käyttää Nintendon Mario-hahmoa peleissään, mutta ei kuitenkaan saa tehdä yhtään varsinaista Mario-peliä. Ensimmäinen Mindscapen Mario-peli on PC:n Mario is missing, jossa kaksoisveli Luigi etsii kadonnutta veljeään.
- Ultima VII joutui näppeihimme vasta pari päivää ennen painoonmenoa, joten tarkempi arvostelu on luvassa numerossa kolme. Ensivaikutelma on erittäin innostava: käyttäjäliityntä on erittäin miellyttävä ja helppokäyttöinen, ja ainakin toistaiseksi tekemistä on riittänyt koko ajan. Kauppaan säntäävien ultimistien kannattaa huomata seuraavat seikat: 21 megaa kiintolevytilaa, 2 megaa muistia ja 386 vähimmäisvaatimus.

NYT MENI JAKELUUN

Tämä on vuoden paras tarjous: meillä on iso annos Amigan ja ST:n pelejä (kokonaisia pelejä siis, ei mitä PD-tasoa). Haluamme lahjoittaa sellaisen Sinullekin. Toimi näin: lähetä meille 9 mk:n edestä käyttämättömiä postimerkkejä kirjeenä, laita mukaan nimesi ja osoitteesi. Näin katetaan peliyllärisi lähetyskulut Sinulle. Pelin lisäksi saat samalla Triosoftin uuden Amiga/ST-luettelon, jossa on mojova valikoima huippupelejä Triosoftin järkihinnoilla, tarvikkeita moneen lähtöön ja tietysti vielä aimo pläjäys tarjouksia, kymmeniä laatupelejä alle satasella. Luettelosta löydät varmasti monenmoista kiinnostavaa ja mikä parasta: Ensimmäisestä tilauksestasi luettelon tuotteista saat vielä 9 mk:n alennuksen! Eipä kannata jättää käyttämättä...

Commodore 64 kasetti/disketti

2 Hot 2 Handle (kokoelma)	130,-/195,-
3D Construction Kit	195,-/195,-
Air Sea Supremacy (kokoelma)	- /195,-
Big Box (3 peliä)	149,-/199,-
Chart Attack (kokoelma)	125,-/195,-
Cycles	77,-/120,-
Darkman	77,-/120,-
Death Knights of Krynn	- /195,-
Die Hard 2	85,-/125,-
Elvira	- /195,-
Elvira Arcade Game	- /135,-
Gateway to the Savage Frontier	- /195,-
Hero Quest	77,-/120,-
Hero Quest - Return of the Witclord (lisäosa)	45,-/ 65,-
Hudson Hawk	77,-/120,-
Indy Heat	85,-/125,-
Lone Wolf	109,-/146,-
Lotus Esprit Turbo Challange	77,-/120,-
Maximum Action Xtra (kokoelma)	135,-/195,-
Mega Twins	85,-/125,-
Moonfall	85,-/125,-
North & South	77,-/120,-
Pitfighter	85,-/125,-
Power Hits (10 pelin kokoelma)	- /220,-
Rainbow Collection	109,-/146,-
Robozone	85,-/125,-
Rodland	77,-/120,-
Rolling Ronny	77,-/120,-
Simpsons	85,-/135,-
Smash TV	85,-125,-
Space Gun	85,-/125,-
Soccer Stars (kokoelma)	125,-/195,-
Super Sega Collection (kokoelma)	135,-/195,-
Super Sim Pack (kokoelma)	135,-/199,-
Terminator 2	85,-/135,-
Turbo Charge	85,-/125,-
Ultima 6	- /195,-
Ultima Trilogy II	- /240,-
W.W.F. Wrestling	77,-/120,-

Amiga/ST

2 Hot 2 Handle (kokoelma)	- / -
3 D Construction Kit	380,-/380,-
4 D Sports Driving (1 meg)	250,-/ -
10 Great Games (kokoelma)	300,-/ -
Advantage Tennis	220,-/220,-
Agony	220,-/220,-
Airbus A 320 (1 meg)	280,-/ -
Amnios	220,-/ -
Amos	360,-/ -
Amos 3 D	260,-/ -
Amos Compiler	220,-/ -
Another World (1 meg)	240,-/240,-
Birds of Prey	260,-/ -
Board Genius (lautapelikokoelma)	240,-/ -
Castle of Dr. Brain (1 meg., lisälevari	290,-/ -
Chart Attack (kokoelma)	250,-/250,-
Cruise for a Corpse (1 meg)	240,-/240,-
Curse of the Azure Bonds (1 meg)	240,-/ -
Death Knights of Krynn (1 meg)	240,-/ -
Die Hard 2	195,-/195,-
Elvira II (1 meg)	280,-/ -
Elvira Arcade Game	220,-/220,-
Eye of the Beholder II (1 meg)	250,-/ -
F-15 Strike Eagle 2 (1 meg)	260,-/260,-
Final Whistle (Kick Off 2 Data)	110,-/110,-
Formula I Grand Prix (MicroProse)	250,-/250,-
Giants of Europe (Kick Off 2 Data)	100,-/100,-
Harlequin	220,-/ -
Heart of China (1 meg)	290,-/ -
Heimdall	290,-/ -
Hero Quest	195,-/195,-
Hero Quest - Return of the Witchlord (lisäosa)	149,-
Indy Heat	220,-/220,-
James Pond 2 Robocod	220,-/220,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	240,-/240,-
John Madden American Football	240,-/ -
Kid Gloves II	220,-/ -
King´s Quest V (1 meg)	300,-/ -
Knightmare	240,-/240,-
Knights of the Sky (1 meg)	290,-/280,-
Larry (1 meg, lisälevari)	290,-/ -
Leander	220,-/ -
Lemmings 2	220,-/ -
Lords of the Rings	240,-/ -
Lotus Esprit Turbo Challenge 2	220,-/ -
Micro Prose Golf	280,-/280,-
Manager	220,-/220,-
Midwinter 2 (1 meg)	280,-/280,-
Monster Pack II (kokoelma)	260,-/ -
Moonfall	195,-/ -
Ork	220,-/ -
Pinball Dreams	220,-/ -
Pitfighter	195,-/195,-
Populous 2	260,-/240,-
Ouest for Adventure (kokoelma)	- /280,-
Quest & Glory (kokoelma)	280,-/ -
Railroad Tycoon (1 meg)	260,-/260,-
Rainbow Collection	220,-/220,-
Red Baron (1 meg, lisälevari)	290,-/ -
Return to Europe (Kick Off Data)	110,-/110,-
Rise of the Dragon (1 meg)	290,-/ -
Robin Hood (1 meg)	240,-/ -
Robocop III	220,-/220,-
Rodland	195,-/ -
R-Type 2	220,-/ -
Secret of the Silver Blades (1 meg)	240,-/ -
Shadow Sorcerer (1 meg)	240,-/ -
Silent Service 2	260,-/260,-
Sim Ant (1 meg)	280,-/280,-
Sim City Populous	250,-/250,-
Simpsons	220,-/220,-
Smash TV	220,-/ -
Space Crusade	220,-/220,-
Space Gun	220,-/220,-
Space Quest IV (1 meg, lisälevari)	300,-/ -
Starflight 22 (1 meg)	240,-/ -
STOS 3D	- /280,-
Strike Fleet	250,-/ -
Super Sim Pack (kokoelma)	260,-/ -
Terminator 2	240,-/ -
Their Finest Mission	125,-/125,-
Tip Off	195,-/195,-
Turtles 2 - Coin-Op	220,-/220,-
Ultima 6 (1 meg)	260,-/ -
Utopia (1 meg)	240,-/ -
Videokid	220,-/220,-
Willy Beamish (1 meg, lisälevari)	290,-/ -
Winning Tactics (Kick Off 2 Data)	110,-/110,-
Wolfchild	240,-/ -
W.W.F. Wrestiling	195,-/195,-

PC 3.5"

3D Construction Kit	380,-
10 Great Games (kokoelma)	300,-
Are We There Yet?	250,-
Bard´s Tale Trilogy	280,-
Buck Rogers II	240,-
Castle of Dr. Brain	290,-
Chessmaster 3000	280,-
Civilization	300,-
Conquest of Longbow VGA	300,-
Death Knights of Krynn	260,-
Eco Quest	300,-
Elvira II	290,-
Escape from the Single´s Castle	320,-
Eye of the Beholder II	290,-
F 117 A Stealthfighter 2	300,-
Falcon 3.0	360,-
Games Winter Challange	300,-
Gods	240,-
Gunship 2000	300,-
Harpoon	300,-
Harpoon Editor	159,-
Hearth of China	320,-
Hero Quest	250,-
Lemmings Datadisk	145,-
Lemmings 2	260,-
Links	300,-
Lord of the Rings	250,-
Lost in L.A.	300,-
Manchester United Europe	240,-
Megatraveller 2	300,-
Obitus	280,-
Paperboy 2	240,-
Pc Games (kokoelma 5 peliä)	300,-
Pitfighter	240,-
Police Quest 3	300,-
Pools of Darkness	280,-
Rise of the Dragon	300,-
Robin Hood	250,-
Savage Empire	300,-
Secret of Monkey Island 2	280,-
Secret Weapons of Luftwaffe	300,-
- lisäosa Heinkel HE-162	169,-
- lisäosa P-38	169,-
- lisäosa P-80	169,-
Shadow Sorcerer	280,-
Sim Ant	280,-
Sim City / Populous	280,-
Simpsons	250,-
Sorcerers Appliance	300,-
Space Quest IV	300,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-
Stratego	240,-
Taking of Beverly Hills	280,-
Their Finest Mission	125,-
Top League (kokoelma)	300,-
Treasures of the Savage Frontier	280,-
TV Sports Boxing	250,-
Twilight 2000	300,-
Ultima 6	290,-
Ultima 7	300,-
Ultima Trilogy II	300,-
Ultima Underworld	300,-
Wayne Gretsky 2 Canada Cup	290,-
Willy Beamish	300,-
Wing Commander 2	300,-
Wing Commander 2 Speech Accessory	169,-
Wing Commander 2 Special Operations	169,-

Ilmoituksen hinnat ovat postimyyntihintoja. Oikeudet muutoksiin pidätetään. PC-pelejä tilatessasi tarkista grafiikkakortti- ja muistivaatimukset. Pelilistat perustuvat valmistajien ilmoituksiin saatavana olevista peleistä - saatavuus voi muuttua.

Kysy PC-tarvikeluetteloa!

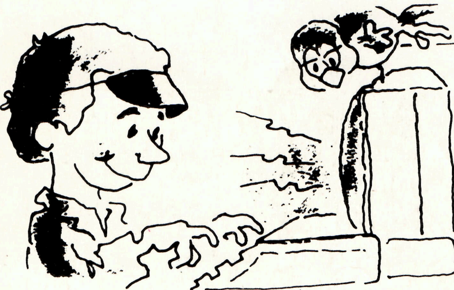
KUUMAT UUDET TOUKOKUUN TARJOUSHINTAAN!

Black Crypt	**Amiga/ST (1 meg)**	**199,-**
Indiana Jones Fate of Atlantis PC		**240,-**
Parasol Stars	**Amiga**	**199,-**
Police Quest III Amiga (1 meg + lisälevari)		**250,-**
Secret of the Monkey Island II Amiga (1 meg)		**195,-**
Shadowlands	**Amiga/ST**	**220,-/220,-**
Shuttle	**PC**	**350,-**
Special Forces	**Amiga/ST (1 meg)**	**250,-**

J O Y S T I C K I T

TAC-2	**100,-**
NAVIGATOR*	**129,-**
SV-123	**139,-**
ZIPSTICK*	**149,-**
PRO 9000 DELUXE*	**199,-**

* = automaattitulitus



TRIOSOFT

PL 78 33211 TAMPERE

ark. 10—18, lauantai 9—15

LIIKKEET:

Kuninkaankatu 10
33210 Tampere
931-130 292

Kultarikontie 1
01300 Vantaa
90-835 566

Tämän ilmoituksen hinnat ja tarjoukset ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.

TILAUSKORTTI

Tilaan seuraavat tuotteet

	HINTA	DISKETTI	KASETTI

Varalle, jos jokin on loppunut kesken

Mikro ______

Nimi ______

Osoite ______

Postinumero ______

Paikkakunta ______

Alle 18-vuotiaalta huoltajan allekirjoitus

Lähetyksiin lisätään 28 mk toimituskulut

TRIOSOFT MAKSAA POSTI-MAKSUN

TRIOSOFT
Sopimus 33520/3
33003 Tampere

Dungeon Masterin ja Ultiman vaihtoehdot



Miekkamiehet nopan armoilla

●● Joskus Ultiman tai Eye of the Beholderin ääressä istutun talven jälkeen alkaa tuntua siltä, että myös ihmisten kanssa voisi vaihteeksi vaihtaa sanasen. Pelaamista ei moisen pikkuasian vuoksi tarvitse kuitenkaan lopettaa, sillä eivät rooli- ja lautapelit ole mihinkään kadonneet, vaikka ovatkin lainanneet ideansa tietokonepeleille. Tiukka kilpailu on vain muokannut ne entistäkin vaarallisemmiksi.

Lautapelit tarjoavat ainakin yhden suuren edun tietokoneisiin: Ihmisen. Ihmisen kanssa voi tapella, häntä voi kiristää, muiden pelaajien kanssa liittoutua yhden päänmenoksi, mutta prosessori murskaa järkähtämättä numeroita eikä muusta välitä.

Vielä muutama vuosi sitten englantia taitamaton pelien ystävä sai tyytyä Monopolin ja Trivial Pursuitin kaltaisiin seurapeleihin, joista on hiottu pois kaikki se, mikä saattaisi kiihottaa pelaajan adrenaliinirauhasia. Kuten Pelit-kirjassa vuosi sitten julkaistusta tieteispelien suurtestistä kävi ilmi, tilanne on kuitenkin parantunut viime vuosina melkoista vauhtia. Myöskään fantasiapelien puolella kehitys ei ole rajoittunut klassisiin roolipeleihin, kuten suomennettuun Dungeons & Dragonsiin tai Runequestiin. Tyrkylle on ilmestynyt myös suuri joukko lautapelejä – liiankin suuri.

Mylläkkä vei maahantuojat

Suomalaisilla lautapelimarkkinoilla on vuodenvaihteessa käynyt melkoinen mylläkkä, jonka pyörteissä yksi jos toinenkin maahantuoja on päättänyt ryhtyä muihin puuhiin. Kustantajille on käynyt ilmeisen selväksi, ettei näin pienelle markkina-alueelle mahdu liian monta yrittäjää. Kokonaisen pelin suomentaminen on kallista puuhaa, semminkin kun monet joka tapauksessa ostavat pelinsä mie-

luiten alkukielellä. Onkin paljon kannattavampaa suomentaa pelkät säännöt ja antaa ne alkukielisen pelin kylkiäisenä.

Alunperin suomennetuilla säännöillä varustettujen alkukielisten pelien piti jäädä tässä vertailussa kuriositeetiksi, mutta sitä mukaa kun Warlockin, Marnonin ja Kalahenin kaltaisten pelien katoaminen markkinoilta varmistui, painopiste siirtyi suomennettujen sääntöjen puolelle. Vertailussa mukana olevat sääntöjen suomennokset ovat Fantasiapelit Oy:n käsialaa.

Laki ja Kaaos toistensa kurkussa

Milton Bradleyn **Hero Quest** ja Games Workshopin **Mighty Warriors** kalastavat samoilla vesillä, jopa hahmot ovat hyvin pitkälle samat. Kummassakin sekoilevat lakia ja järjestystä edustavat kääpiö ja haltia sekä paha velho, jota vastaan sankarit taistelevat. Molemmat ovat lisäksi säännöiltään varsin yksinkertaisia. Esimerkiksi Mighty Warriorsin ohjeet ovat kansilehti poislukien kolmen sivun mittaiset. Suomennos on saatu survottua kaksipuoliselle A4-arkille, jolle on mahdutettu myös erillisillä korteilla olevat taulukot.

Molempien pelien idea on varsin pitkälle sama. Lain ja Kaaoksen voimat ottavat pelistä toiseen muuttuvassa luolastossa mittaa toisistaan. Hero Questissa lain ja järjestyksen puolella on vain neljä sankaria, joita vastassa on Pimeyden Valtiaan johtama lauma örkkejä, goblineja sun muita otuksia. Mighty Warriorsissa Lailla on heittää tuleen sankareiden lisäksi joukko sotilaita, jotka tarjoavat kovan vastuksen Kaaos Velholle ja hänen rottamiehilleen.

MW:ssa puntit ovat tasan Lain ja Kaaoksen voimia ohjaavien pelaajien ollessa samanarvoisia. HQ:ssa Kaaoksen joukkoja komentava pelaaja toimii samalla kaikkitietävänä pelinjohtajana, joka paljastaa joukoistaan ja luolaston sisällöstä muille pelaajille vain sen, mitä heidän pelaamansa sankarit näkevät. Tätä kaikki yhtä vastaan -asetelmaa voi piristää sopimalla pelaajien kesken, että sankarit ovat vain omalla asiallaan eli myös keskinäiset yhteenotot tai kiusanteko on mahdollista. Tämä tosin sotkee sankarien kehittymistä, sillä käytännössä kaikki saalis keskittyy sille pelaajalle, joka selviää ensimmäisestä tehtävästä muut listittyään takaisin maan pinnalle. Hänellä on siis ennen toista tehtävää varaa ostaa itselleen varusteita, joilla listiä muut seuraavassa pelissä vielä perusteellisemmin.

HQ:ssa luolasto rakennetaan pelistä toiseen samanlaisena pysyvälle pelilaudalle, jolle pelinjohtaja sijoittaa ovet, huonekalut ja öhkömönkiäiset seikkailukirjassa osoitetuille paikoilleen. Mikään ei estä luomasta myös omia luolastoja. Mighty Warriorsissa pelaajat luovat kartan yhdessä, valitsemalla huoneiden pohjapiirroksia sisältävästä pinosta yksi kerrallaan huoneen ja sijoittamalla sen jonkin jo pöydällä olevan huoneen viereen. Näin peliin saadaan enemmän vaihtelua, mutta samalla peleistä katoavat ennalta suunniteltavat yksityiskohdat kuten ansat, aarteet ja salaovet.

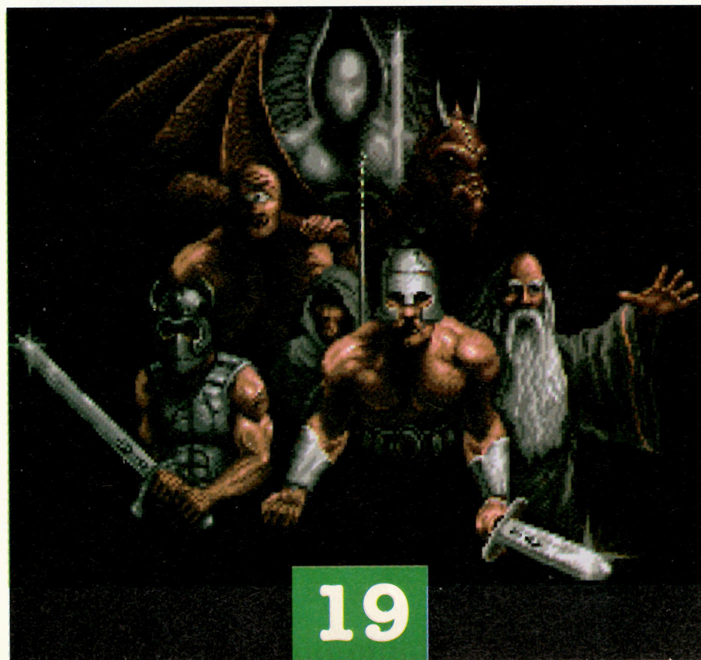
Hero Quest on muuten siitä merkillinen tapaus, että sitä ei välttämättä löydy edes tunnustuksensa ansainneista pelien erikoisliikkeistä, vaan kirjakaupoista ja supermarketeista.

Hero Questin menestys ei jää vain lautapeliin, vaan Gremlinin ohjelmoima Hero Quest siirsi sen onnistuneesti myös tietokoneen ruutuun. Ainoa heikkous on ehkä liian orjallinen toteutus, tietokoneen tarjoamien mahdollisuukisen hyödyntämisen asemesta. Esimerkiksi taistelut ovat turhan vaatimattoman näköisiä. Mutta pitääpä prosessori huolen kuivasta numeronmurskaamisesta ja tarjoaa yksinäiselle (ja kolmelle kaverille) HQ-fanille mahdollisuuden pelata yksinkin. Hero Quest -tietokonepeliin on saatavana laajennuslevyke Return Of The Witch King.

Kuusikulmioisen maailman valtaus

Jos Hero Quest ja Mighty Warriors ovat joidenkin mielestä jopa liian yksinkertaisia, **Mighty Empires** on kaikkea muuta. Jo sääntövihon paksuus ja pelinappuloiden hulppea määrä kertoo, että tällä kertaa taistellaan kokonaisten maanosien kohtalosta.





Mighty Empires sijoittuu Warhammer-roolipelin maailmaan, ja säännöissä nähdään paljon vaivaa, jotta peliä voitaisiin käyttää Warhammerin taistelujen ratkaisemiseen. Sääntöjen kirjoittajat eivät ole kuitenkaan osanneet erottaa kaikkia vaihtoehtoisia sääntöjä kunnolla toisistaan. Pelaaja ei tahdo pysyä mukana, mitkä säännöt ja poikkeukset ovat tällä kertaa voimassa ja mitkä eivät.

Suurin osa MW:n perusideois-



ta toimii oikein mukavasti. Esimerkiksi hyökkäys- ja puolustusstrategian valinta kivi-paperi-sakset-menetelmällä sekä kuusikulmaisista paloista yhteisvoimin koottava kartta on suorastaan nerokas oivallus. Peliä ei ole kuitenkaan mietitty loppuun asti. Esimerkiksi edellä kehuttua karttaa on täysin mahdotonta pitää koossa. Tämä on erityisen ikävää, sillä peliä ei tavallisesti saa loppuun yhdessä illassa. Jos kartta ja pelitilanne koko yön kestäneen pelin jälkeen hajoaa tuulettamalla tai pelipöytään ilkeästi mulkaisemalla, ei epärationaalinen väkivallanpurkaus ole kaukana.

Kokemuksen mukaan kartta kannattaa rakentaa tahmealle muovipöytäliinalle ja laittaa kartan palasten alle lisäksi nokare sinitarraa. Lisäksi pelitilanteesta on hyvä ottaa taoulle mentäessä kuva pikakameralla.

Toinen pelin suunnittelijoilta pieleen mennyt yksityiskohta on kuormastomerkit, joita sääntöjen mukaan pitäisi raahattaman osastojen mukana. Tämä ei kuitenkaan käytännössä onnistu, ja testipelaajat siirtyivät viidessä minuutissa kirjalliseen kuormastokirjanpitoon. Huolto on muutenkin toteutettu oudosti, sillä 500 ja 1 500 miehen osastot syövät tismalleen yhtä paljon. Lisäksi rannikkopaloja on kartassa niin vähän, että laivoilla ei pääse mihinkään. Mihinkäs niillä voisikaan päästä, jos ne eivät pysty purjehtimaan yhtään sen nopeammin kuin jalkamiehet kävelevät.

Kartan kokoamisen kanssa saa lisäksi olla tarkkana, sillä epäonnistunut kartta johtaa helposti pelin puuroutumiseen, jossa jonkinlaiseen tulokseen pääseminen vaatii päiväkausien junnaamista. Esimerkiksi ensimmäisen testipelin kartta jakautui kolmeen alueeseen, joista toiseen siirtyminen vaati vuorten tai jokien ylittämistä, mikä on iskukykyiseltä armeijalta helpommin sanottu kuin tehty.

Säännöistä täytyy vielä mainita jokilaaksojen tiedustelutaulukon painovirheestä. Alkukielisten sääntöjen mukaan noppatulos yhdeksän on ystävällismielinen kylä eikä autiomaa, kuten suomeksi väitetään. Toisaalta autiomaa voisi toimia kylää paremmin. Kylää merkkaavat nappulat tahtovat nimittäin loppua alkuunsa kesken, eikä asutusten katolle nostettavia lippujakaan ole tarpeeksi.

Toivottavasti saamme vielä joskus nähdä pelin nimeltä Mighty Empires II.

Verimalja kuohuaa – viimeistään voitonjuhlassa

Jos joku aikoo kehittää kahjomman, kipeämmän ja hullunhauskemman pelin kuin **Blood Bowl**, niin saapa todella raapia nystyröitään. Tai kuten sääntökirjan aluksi urheiluselostajan sanoin todetaan: "Tervetuloa maailman väkivaltaisimman ja anarkistisimman pelin, Blood Bowlin, avausotteluun".

Blood Bowl on napannut ideansa amerikkalaisesta jalkapallosta, sotkenut siihen kaikki mahdolliset fantasiamaailman asukit puolituisista ja hobgoblineista keskikokoisiin jättiläisiin, heittänyt sekaan hyppysellisen anarkian hiivaa sekä kourallisen verilöylyn sokeria, ja antanut keitoksen nousta yli äyräiden. Onhan sentään parempi että pelaajat pieksevät toisiaan katsojien välisten taisteluiden asemesta, kuten asian laita nykyään tuppaa olemaan. Kentällä väkivalta näkyy paremmin ja myös tv-katsojat voivat nauttia siitä täysipainoisesti.

Pelin edetessä ei ole lainkaan harvinaista, että puolet joukkueesta on teholla ja toinen mokoma tajuttomana ennen kuin pallo saadaan ensimmäisen kerran maaliin. Voi siinä joku reppana kuollakin.

Blood Bowl on tehty ilahduttavan huolella. Mukaan on pakattu myös "turhaa" roinaa kuten eri joukkueiden esittelyjä ja Blood Bowlin historiaa, mutta juuri nämä ylijäämät luovat pelille sen oikean verihuurretun meiningin. Esimerkiksi pelin mukana toimitetun käsikirjan luettuaan pelaajat eivät enää ryhdy pillin soidessa nyssöilemään vaan keskittyvät pääasiaan: vastustajan joukkueen täydelliseen murskaamiseen. Kyllä se pallo sieltä sitten joskus löytyy. Tähän mennessä parhaaksi todettu strategia koostuu kahdesta vaiheesta: ensin kaadetaan yksi vastapuolen pelaaja, minkä jälkeen koko joukkue kokoontuu potkimaan maassa avuttomana lojuvaa pelaajaa. Kun uhri on kannettu paareilla tai arkussa pois kentältä, kaadetaan seuraava pelaaja jne.

Ei sillä, etteikö Blood Bowlissa olisi puutteita. Pelissä tuoksahtaa kevyt rahastuksen aromi. Jopa veteraanisäännöt jättävät tunteen, että jotain on pihdattu myöhempiin lisäsääntökokoelmiin. Säännöistä puuttuvat esimerkiksi keinot omien joukkueiden luomiseen, yksilöllisten pelaajien kehittämiseen, huijaamiseen, tuomarien lahjontaan sekä kiellettyjen aseiden käyttöön. Apua ongelmiin tarjoavat esimerkiksi Blood Bowl Star Players ja Blood Bowl Companion, jolloin koko setin yhteishinnaksi muodostuu hulppeat 470 markkaa plus lisäjoukkueiden miniatyyrit...

Veteraanisäännöistä mainittakoon sellainen korjaus, että puolustajan ja kiinniottajan liikkumiskyky yksinkertaisesti ei saa olla sama. Esimerkiksi jos





kiinniottaja on omistanut koko ikänsä nopeuden kehittämiseen, hänen täytyy kyetä juoksemaan nopeammin loukkaantumatta kuin lähinnä hartioiden leventämiseen keskittynyt puolustaja. Testipelit alkoivat toimia huomattavasti mukavammin, kun puolustajan MA-arvoksi vaihdettiin kolmonen ja kiinniottajan MA:ksi viitonen.

Jos idea kuulostaa kiehtovalta, kannattaa yrittää etsiä Activisionin Grave Yardagea. Idea pelissä on pitkälti sama kuin Blood Bowlissa eli väkivallan maustamaa fantasiapalloilua.

Auts! No nyt äsh, se meni poikki

Onhan niitä kaikenlaisia kolmiulotteisia roolipelejä tietokoneille, mutta tuskinpa ne vielä kymmeniin vuosiin saavuttavat samaa kolmiulotteisuuden tasoa kuin lautapelit. Kaikkien pelien mukana nimittäin toimitetaan vino pino muovisia miniatyyrejä, joita kolmiulotteisemmaksi tuskin ilman hologrammitekniikkaa pystyy bittitasolla menemään.

Ylimääräistä hupia aiheuttaa se, että figuureja ei ole suinkaan koottu valmiiksi. Pakkauksissa esitellyt hahmot on lisäksi maalattu, eikä sivuhuomautusta "figures supplied unpainted" välttämättä huomaa ilman suurennuslasia.

Esimerkiksi Mighty Empires -peliä on täysin turha kuvitella ryhtyvänsä pelaamaan ilman melkoisia esivalmisteluja, semminkin kun miniatyyrien ehjänä irrottamiseen tarvitaan työkaluja, mieluiten pieniä sivuleikkureita. Kynsiviila ja askarteluveitsikään eivät ole pahasta. Vastaavasti Blood Bowlin miniatyyrit eivät pysy jalustoissaan ilman liimaa, vaikka jalustoja pitäisi joukkueen kokoonpanoa muutettaessa kyetä vaihtamaan! (Kunhan on hankkinut erivärisiä lisäjalustoja.)

Ongelmat eivät rajoitu pelkästään muoviosiin. Hero Questin huonekalut ovat osaksi kovaa pahvia, jonka pinta murtuu helposti. Niinpä esimerkiksi aarrearkkujen kannet näyttävät helposti siltä kuin niiden päällä olisi pomppinut lauma pillastuneita jättiläisiä.

Taulukossa kerrotaan kunkin pelin ensimmäiseen kokoonpanoon todennäköisesti kuluva aika. Tämä sisältää miniatyyrien irrottamisen ja kokoamisen, lippujen sun muiden liimaamisen jne. Testipelaajat kokosivat pelit mahdollisimman kiireesti eli huolelliselta ja ilman työkaluja työskentelevältä pelaajalta kuluu todennäköisesti aikaa enemmän. Jos kyseessä on miniatyyri-friikki, joka aikoo maalata hahmot huolella, pelkkään irrotteluun ja valuvirheiden korjailuun kuluu aikaa helposti päivätolkulla.



Jyrki J.J. Kasvi

	Mighty Empires	Mighty Warriors	Hero Quest	Blood Bowl
Hinta	230 mk	150 mk	249 mk	230 m
Alkup. valmistaja	Games Workshop	Games Workshop	Milton Bradley Ltd.	Games Workshop
Edustaja	Vain säännöt suomennettu	Vain säännöt suomeksi	Hasbro Brio Scandinavia	Vain säännöt suomeksi
Sisältää	64-s. engl. ohjekirja, 36-s. suom. ohjekirja, 2 5-sivuista noppaa, 6 strategiakorttia, 112 karttapalaa, 15 kaupunkia, 15 linnaketta, 45 kylää, 45 armeijaa, 15 laivaa, 15 lohikäärmettä, 162 territoriomerkkiä, 24 hävitysmerkkiä, 45 vakoilumerkkiä, 9 loitsumerkkiä, 76 kuormastomerkkiä, tarra-arkillinen lippuja.	36 miniatyyriä, 4-s. ohjeet, 4 6-sivuista noppaa, 20 ovea, 12 huonetta, 2 loitsukorttia, 2 armeijakorttia, (myös pelilaatikkoa tarvitaan).	Pelilauta, 14-s. sääntökirja, 36-s. seikkailukirja, pelinjohtajan suojus, 31 hirviötä, 15 mööpeliä, 21 ovea, 10 kivilaattaa, 6 ansaa, portaat, 4 salaovea, 64 pelikorttia, 4 hahmokorttia, muistiinpanolehtiö, 2 6-sivuista noppaa, 4 taistelunoppaa.	Styroksinen(!) pelikenttä, 24-s. säännöt, 40-s. käsikirja, 5 maalialuetta, 2 pelaajaaitiota, 16 örkkiä, 16 ihmistä (sort of), 32 jalustaa, numerotarra-arkki, 4 palloa, heittomitta, 2 pomppimisosoitinta, 2 pisteosoitinta, 2 joukkuekorttia, 4 6-sivuista ja 1 8-sivuinen noppa.
Ikäsuositus	14 +	8 +	10 +	14 +
Pelin 1. kokoaminen	2 h	1 h	1–2 h	1/2 h
Peliaika	liian pitkä	1/2–2 h	n. 1 tunti	15 min–2 h
Pelaajamäärä	2–3	2–4	2–5 pelaajaa	2
Vaikeusaste	85	20	30	32/52 (perus-/ veteraanisäännöt)
Tekninen toteutus	82 (se kartta se kartta)	85	82 (pahviosat murtuvat)	81 (ne jalustat)
Ohjeiden selkeys	44 (Warhammer erikseen!)	80	88	92 (hauskuus)
Itse peli	66	82	90	92
Yleisarvosana	**70**	**83**	**85**	**90**
Kommentti	Strategisen tason strategia peli Warhammerin maailmassa. Jäänyt hyvistä ideoista huolimatta keskeneräiseksi.	Pelien historian lyhyimmät säännöt, jotka yllättäen myös toimivat.	Hintavahko pikapeli, jonka oppiminen ei ole ylivoimaista edes vannoutuneille tammen ja myllyn pelaajille (lue: ignoraamuksille).	Hyvä pohja kunnon verilöylylle, mutta sääntöjä voi vielä kehittää.
Pelaajan kommentti:	aaaaaaargh!			"Miten niin säännöt kieltävät teräaseiden käytön".
Lisämateriaalia	Lisää pienoismalleja!	–	Suomeksi useita lisäseikkailuja, englanniksi myös muuta rompetta.	Joukkueita ja englanninkielisiä lisäsääntöjä, jos kotikulman kauppiaalta löytyy.

Ultima® Underworld™

The Stygian Abyss

●● Kuten muistamme, Avatarin ansiosta Britanniaan ilmestyi uusi saari, Avatarin saari, jonka kuuluisia nähtävyyksiä on muun muassa Styygian kuilu. Tähän kuiluun perusti sir Cabirus siirtokuntia elämään rauhassa keskenään Hyveitä vaalien. Siellä kulki peikko käsi kädessä ritarin kanssa, ja kääpiö ja goblin kertoivat kaskuja toisilleen.

Virtuaalifantasian mestarinäyte



Perinteisesti Avatar siirtyy aluksi meidän maailmastamme Britanniaan, vain joutuakseen heti syytetyksi paroni Almricin tyttären ryöstöstä. Paroni työntää pelaajan Styygian kuiluun ja ilman hänen tytärtään takaisin ei ole tulemista, kuulemma.

Abyssissa paljastuu karu totuus: Sir Cabiruksen kuoltua ovat siirtokunnat rappeutuneet ja yleinen toivottomuus on vallannut Abyssin asukkaat. Pikkuhiljaa alkaa myös käydä ilmi, että pelissä on suuremmat panokset kuin yksi kidnapattu nainen...

Mikä hieno maailma!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss muistuttaa kyllä ulkoisesti veljiään Eye of the Beholderia ja Dungeon Masteria, mutta kun peli alkaa illuusio häviää.

Maailmassa liikkuminen muistuttaa huomattavasti Freescape-pelejä siinä, että se on täysin vapaata. Tätähän kokeiltiin myös Let The Sleeping Liessä ja Corporationissa, jossa tulos on ergonomistin painajainen. Stygian Abyss sen sijaan selviää puhtain paperein, sillä liikkuminen sujuu ketterästi ja ergonomisesti, tosin pikku harjoittelun jälkeen.

Silminnähdenkin suurin poikkeus näihin kahteen esi-isään on piirteettömän vektorigrafiikan korvaaminen spritepohjaisilla elementeillä, jotka kuitenkin käyttäytyvät kuten vektorigrafiikka. Detaljitasoa pienennettäessä korvataan spritegrafiikkaa vektoreilla, joten mininidetaljeilla UUW näyttää kehnolta Freescape-peliltä.

Totutun tasaisuuden asemesta käytävät nousevat, laskevat ja polveilevat. Lisäksi Abyss on täynnä jokia, putouksia, kielekkeitä ja saaria, muun muassa. Veteen mennessä näkymä muuttuu tosi sammakkoperspektiiviin ja ruutu keinuu ikään kuin todella uisi. Myös levitoidessa tunne tosiaan on kuin kelluisi ilmassa. Lentämäänkin pääsee, mutta ei vielä minun tasoillani.

Mainiosti valokin näyttelee taas tärkeää osaa, joskaan sen totaalinen puuttuminen ei aiheuta säkkipimeyttä. Kokonaisvaikutus on uskomattoman luonnonmukainen: pelaajaparka todella tuntee olevansa ruudun tuolla puolen.

Tasoja on vain kahdeksan, mutta käytävien yhteispituus on yli 40 kilometriä!

Paukkumaissia ja kalannarraamista

Meillä on siis hieno ja uskottava vaihtoehtomaailma, mutta mitä siellä pystyy tekemään? Vaikka

mitä! Jopa paistamaan popcornia ja kalastamaan, jollei muuta keksi (ihan tosi!).

Liikkuminen sujuu portaattomasti kävelystä juoksuun, ja jos edessä on kuilu voi sen yli (yrittää) hypätä. Liikkuminen käy myös takaperin, kannoillaan voi kääntyä, vetäytyminen sujuu, samoin sivuttain liikkuminen ja vinosti kiertäen eteenpäin. Kääntyminen onnistuu suht' ketterästi ja pikakäännösikonitkin löytyvät. Kaikki tämä pienellä harjoittelulla suoraan näkökenttäruudussa. Poikkeuksen muodostaa ylös- ja alas-kuikuilu, joihin vaaditaan näppäimistön apua. Toimi Kankaanniemi varmaan on jo UUW:n onnellinen omistaja, sillä pikkaisen taikomalla voi nousta taivaisiin levitoimalla, lentämällä ja voipa jopa kävellä vetten päällä. Create Food -loitsu saattaa tuottaa tulokseksi viisi leipää ja kaksi kalaa.

Bittikarttagrafiikalla toteutettuja tavaroita voi poimia ja heittää, jolloin ne luonnonmukaisesti kimpoilevat seinistä. LOOK-optiolla saa selvyyden tavaroista, TALKilla heittäydytään valikkopohjaisen keskustelun aalloille ystävällismielisten olioiden kanssa ja USElla operoidaan esineitä, vipuja, lukkoja sun muita. Toiminnot voi valita menusta, joskin ne onnistuvat ketterästi myös hiirinappuloiden oikea-aikaisella käyttämisellä.

Tavaroiden käytössä on varmasti enemmän kuin tiedänkään: onkia voi itse valmistaa, samannäköiset sienet vaikuttavatkin eri tavalla ja kaikkea muuta ihmeellistä. Lähin vertailukohde on iki-ihana NetHack. Vinkkejä vastaanotetaan kiitollisuudella.

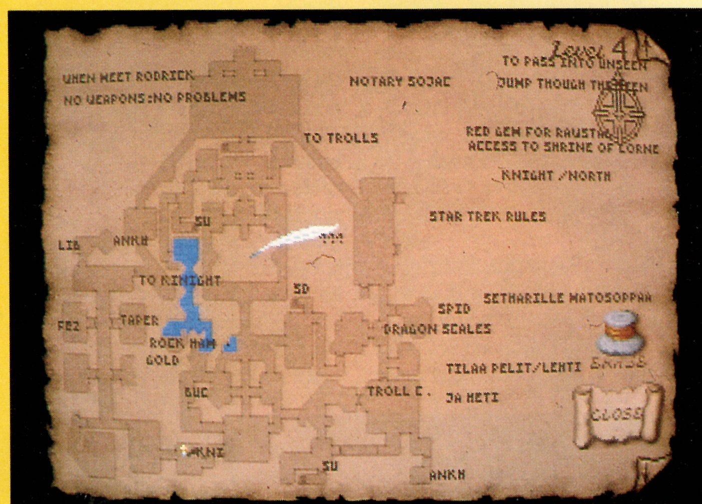
Lukitut ovet eivät välttämättä muodosta läpipääsemätöntä ongelmaa: aseen kunnon ja ajankäytön kustannuksella ne yleensä saa poistettua väkivaltaisesti.

Taian riemua

Abyssissa vallitsee muusta Britanniasta poikkeava taikasysteemi sen omalaatuisen luonteen takia. Erilaisia ainesosia a la muut Ultimat ei tarvitse keräillä, sillä taikomiseen vaaditaan riimupussi ja riimukiviä. Vähän dungeonmastermaisesti loitsu muodostetaan näiden riimukivien yhdistelmillä.



Hopeataimi takaa paluun elämään, joskin kokemuspisteet tippuvat rajusti.



Hyvästi kynä ja paperi, Underworldin automaattikartta on Vuoden innovaatio.

Riimukiviä löytyy sieltä sun täältä ja varsinkin vaikeasti saavutettavista paikoista. Taianheittoa säätelevät heittäjän taso ja mana. Taiat ovat huomattavasti mielekkäämpiä ja mielikuvitusrikkaampia kuin muissa peleissä yhteensä (ja niitä on enemmän kuin manuaali antaa ymmärtää).

Hirviöt ja taistelu

Ennen kuin siirrymme kaikkia kiinnostavaan taisteluun, luokaamme katsaus Styygian kuilua asuttaviin hirviöihin.

Hirviöt on tehty kautta linjan spritegrafiikalla, jolloin ne wingcommandermaisesti lähikosketuksessa muuttuvat legoista rakennettujen näköisiksi. Vastapainona ne on todella erinomaisesti animoitu aina kasvojen ilmeitä myöten. Esimerkiksi miekkaa heiluttava goblin elehtii aivan eri tavalla kuin linkoa käyttelevä, ja tuloksena on ehkä luonnollisimman tuntuinen mörkökaarti kautta pelien. Tätä tukee vielä hirviöiden hämäävän luonnollinen käyttäytyminen: valmistauduin kaikessa rauhassa kivittämään yläpuolellani pyöriskelevää luurankoa, kun se täysin yllättäen veti itsensä kyykkyyn, ponnisti ja hyppäsi päälleni. Oli liki, etten kaatunut tuolilta.

Ja näitä hirviöitä sitten teilaillaan tyydyttävimmällä taisteluruutiinilla ikuisuuksiin. Leikitään, että käytössä on miekka. Kun taistelumoodi kytketään päälle, liukuu ruudun alaosasta esiin miekan kärki. Oikealla hiirennappulalla kerätään huitaisuun voimaa, napista irrotus tuottaa hienosti animoidun iskun, jonka muoto riippuu siitä, missä hiiren kursori sattuu olemaan. Ja sitten vielä yritetään tähdätä hirviöön päin ja toivotaan parasta.

Osuman saaneesta hirviöstä purskahtaa verta ja kun kuolema tulee, jää lattialle verilammikko (ruumis pääsääntöisesti häviää, näkyviin jäävät ruumit ovat yleensä syötäviä). Hirviön osuessa pelaajaan keikahtaa ruutu varsin realistisen tuntuisesti. Lopputulos muistuttaa huomattavasti ihan oikeaa taistelua, ei "Hellhound hits Sir BlahBlah for 4 points" -tyyppistä tekstikamppailua, ja saa EOB/DM-tyyppisenkin toimintataistelun näyttämään aikansa eläneeltä.

Ystävät hyvät!

Kaikki mikä liikkuu ei ole vihamielistä. Sir Cabiruksen siirtokuntien rippeet ovat vielä jäljellä, ja heidän kanssaan voi keskustella ja käydä kauppaakin.

Keskustelu on valikkopohjaista, mutta sikäli nokkelasti laadittu, ettei sitä välttämättä huomaa. Kannattaa pitää varansa, ettei esimerkiksi peikkopäällikön kysyessä asiaa kursori lipsahda "I am searching for trolls to kill" -optioon, mikä aiheuttaa tiettyä hämminkiä.

Ensimmäistä kertaa 3D-roolipelien historiassa nämä tietokoneen ohjastamat henkilöt tuntuvat jopa asuvan pelissä. Asumuksista löytyy leirinuotioita, makuusijoja ja jopa vesiklosetteja (nämä pienet kopperot, joissa pikku pikku vesiallas ja jakkara reunalla).

Ja sokerina pohjalla: kartoituksen kynällä ja paperilla voi unohtaa. Kokonaan. Underworldin kartta paitsi päivittää itseään myös antaa mahdollisuuden kirjoittaa siihen vapaamuotoisia huomautuksia a la "Tanne jai ovi" tai raapustaa reunat täyteen huomautuksia. Ette meinaan usko kuinka kätevää se on!

Minä itse

Aina väitetään, että tietokoneroolipelit eivät koskaan voi tarjota samaa kuin ihmisten kesken pelattavat, aidot roolipelit. Onhan se niinkin, mutta Ultima Underworld pääsee vähintäänkin samoihin.

Normaalistihan tietokoneroolipelissä ei pahemmin tule sa-

Ultima® Underworld™
The Stygian Abyss

maistuttua sankariinsa tai sankareihinsa. Underworldissa se on ehdoton pakko. Ensinnäkin sinä olet yksin: ei mitään kolmenseitsemän hengen ryhmää, vain yksi vaivainen mies (tai nainen).

Ja toiseksi... Otetaan esimerkiksi taikurini Nik The Black: mahtava maagi, manaa vaikka muille jakaa ja taistelijana varsin näppärä. Mutta Nik on myös heikko ja kömpelö eikä osaa kuin auttavasti tiettyjä taitoja. Joten jos en tiedosta olevani ruipelo velho, turpiin tulee niin että rytisee. Mahtavalla Conanilla, joka on yhdenmiehen lihamylly, muttei osaa taikoa kuin vähän valoa, onkin sitten aivan eri ongelmat.

Melkoinen lista erilaisia kykyjä aiheuttaa sen, että eri luokan hahmot ovat kuin eri luokkaa. Ranger saattaa olla nokkela jäljittäjä, Tinker jopa osaa ihan itse korjata aseensa ja haarniskansa.

Hahmon noustessa tasoissa voi ankheilla meditoimalla kohottaa kykyjään sopivalla mantralla. Manuaali kertoo kolme yleismantraa, joilla kohoavat sattumanvaraiset taika-, taistelu- ja yleiskyvyt. Pelin edistyessä selviää yhä useampi erikoismantra, joilla voi kohottaa reippaasti yhtä kykyä. Ultimassa on käytössä negatiiviset kokemuspisteet: varasta, tapa ystävällisiä olentoja tms. niin kokemuspisteet tippuvat, ja ilman varoitusta vielä. Hahmon kehitys muuten pysähtyy tasolle 16, noin 9000+ kokemuspisteen jälkeen.

Mutta miten nostaa ominaisuuksiaan? Olenko tuomittu 14 pisteen voimakkuuteen loppu(peli)elämäkseni? Tietämäni mukaan näin on, valitettavasti. Kyllä ominaisuudet olisivat edes vähän saaneet nousta. (Jos joku löytää keinon kohottaa ominaisuuksia, bonuspalkinto on hänen).

Ultima-tyylisesti kuollut pelaaja herätetään henkin, mikäli hän on muistanut istuttaa Hopeataimen. Turha pelätä, ei se peliä olennaisesti helpota. Laiskurit voivat muuten valita EASY-tason, jolloin alter ego kärsii vähemmän ja hirviöt ovat heikompia.

Käytännössä siis roolihahmosi tiputetaan toimivaan maailmaan, sinusta on kiinni miten hänen käy. Sinä et enää pelaa, sinä astut ruudun tuolle puolen ja asut siellä.

Cogito, ergo sum

Vihdoinkin pääsen sanomaan sanat, joita en uskonut lausuvani: "Dungeon Master on kohdannut voittajansa." Ultima Underworldsin "olen siellä ihan itse" -fiilis on koettava, että sen uskoo.

Grafiikka ei välttämättä liikkumattomissa valokuvista väräytä, mutta livenä se toimii erittäin tehokkaasti. Musiikki on varsin miellyttävää ja vaihtuu aina tilanteen mukaan a la Wing C. Efektipuoli valitettavasti on varsin mitään sanomatonta ja olisi pikkuhiljaa kiva, että samplattujen efektien käyttö Amigan tyyliin leviäisi PC-pelimaailmaankin. Sinänsä Soundblaster-äänet ovat normaalia PC-tasoa.

Kuten tavallista mikään ei ole ilmaista. Kiintolevyltä häviää tilaa 8–13 megatavua, ja muistisekä kovovaatimukset antavat pohjakoneeksi sellaisen 386SX-tason masiinan. 25 Mhz:n 386:lla pelaaminen sujuu ihan OK, kunhan tiputtaa yhden detaljitason. EMS-muistia vaaditaan 2 megatavua.

Ultima Underworldin ensimmäinen osa on niiiin huima kokemus ja mukaansa tempaava peli, että en keksi oikeastaan mitään sanottavaa, joka sitä kuvastaisi. Tai..äh, ei sekään.

Nnirvi

Origin Systems
450,–
Testattu: 386/25 MHz
Näyttö: VGA
Ääni:AdLib/Soundblaster
Ohjaus:N/H
Levy:3/5/H



Tämä komea peikko muuttuu legoiseksi liian liki mentäessä.

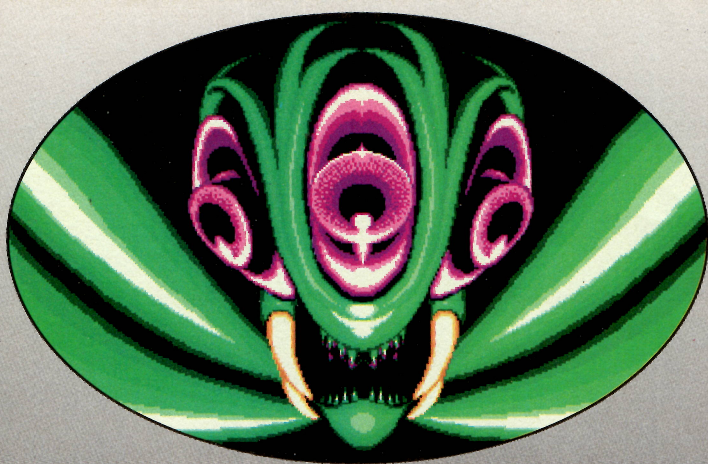
Toteutus
Bittikartta- ja vektorigrafiikan sekoitus toimii uskomattoman hyvin, ja niin toimii kaikki muukin ääniefektejä lukuunottamatta.

Kynnys
Pienen harjoittelun jälkeen käyttöliittymää ei toiseen vaihtaisi. Englantia tarvitaan keskustelujen ymmärtämiseen.

Yhteenveto
Luolankomppaajan villimpien haaveiden ja toiveiden bitiksituleminen. Abyssin vangiksi jää muutenkin kuin pelissä.



98



Muukalaisvihaa tähdissä

Vuonna 2039 ihmiskunta aloitti ulkoavaruuden tutkimuksen. Ja törmäsi vähemmän sosiaaliseen elämänmuotoon, joka sitten valloitti tutkimusaluksen. Niinpä tietysti.







Ocean
Amiga, ST, C64
320,-
Testattu: Amiga

Space Gun on, lyhyesti ja ytimekkäästi, Operation Wolf avaruudessa. Tarkoitus on pelastaa panttivangit avaruushirviöiden valtaamasta aluksesta ja tietysti räjäyttää kaikki liikkuva, sanotaan vaikka tuusan nuuskaksi, minkä jälkeen siirrytään planeetan pinnalle ja meno jatkuu. Ampuminen sujuu läjäyttämällä tähtäin hirviön päälle ja painelemalla nappulaa kunnes kohde leviää pitkin lattiaa. Käytävillä tulee vastaan muun muassa monikätisiä hirviöitä, joilta muuten saa ammuttua kätöset irti, pienempiä kiusankappaleita ja aivan oikein, valtavista loppuhirviöistä täytyy myös tehdä entisiä.

Seinillä vilkkuvista objekteista saa ampumalla tarvittavia lisäaseita, kuten liekinheittimen, kranaatteja, miekan ja jääpyssykän sekä taisteluhaarniskan ja kaksi eritehoista energianpalautinta. Panttivankeja vapautetaan ampumalla sellin ovia, mutta sormi kurissa sen jälkeen tai panttivangin vapaus on lyhytikäistä.

Grafiikasta ei voi ruusuja jakaa. Kuusitoista väriä on näytössä/käytössä, ja muutamasta seikasta voi päätellä ensimmäisen Space Gunin syntyneen ST:ssä. Grafiikka on aivan turhan valjun näköistä ja esimerkiksi hirviön kuollessa lentävät löntit ihmetyttävät. Ensin veikkasin niitä jonkinlaiseksi aseeksi, kunnes keksin että nehän ovat niitä Tuusan Nuuskia. On sitä 16 värillä on ennenkin tehty näyttäviä ruutuja kun on grafiikka hallussa. Luojan kiitos ääniefekteissä on tyydyttävää rytinää.

Peli sujuu joystickilla (sujuu ja sujuu), hiirellä ja mielenkiintoisesti Trojan Light Phaser -valopistoolilla, mikäli sellainen sattuu jostain löytymään. Pelattavuus on kohdallaan lukuunottamatta hirviöiden liiallista kestävyyttä, joka syö massatuhon viehätyksestä osan.



Sinänsä Space Gun tuli hyvään rakoon: vähän silmiä sirristämällä ja mielikuvitusta terästämällä sai tapettavan materiaalin näyttämään vaikka pankkivaltuusmiehiltä ja niin sanotuilta "kansanedustajilta". Punaisen usvan läpi ammuin lyijyraippaluoteja peruskorkoineen, ammuin... ammuin ja ammuin, kunnes niljakkaiden avaruushirviöiden lähetystö saapui UFOlla takapihalle ja pyysi lopettamaan loukkaukset. Suostuin, ja he kuolivat onnellisina, omina itseinään.

Space Gun on siis uusi versio aikoinaan erittäin suositusta pelistä eikä itse asiassa tarjoa mitään uutta. No jaa, joissain kohdissa voi valita kahdesta etenemissuunnasta, joten pientä edistystä on tapahtunut.

Nnirvi

Toteutus

Ihan pelattava, joskin graafisesti keskinkertainen Operation Wolf -viritys. Hyvät ääniefektit.

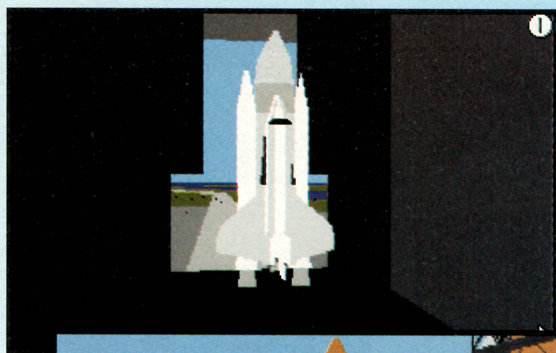
Kynnys

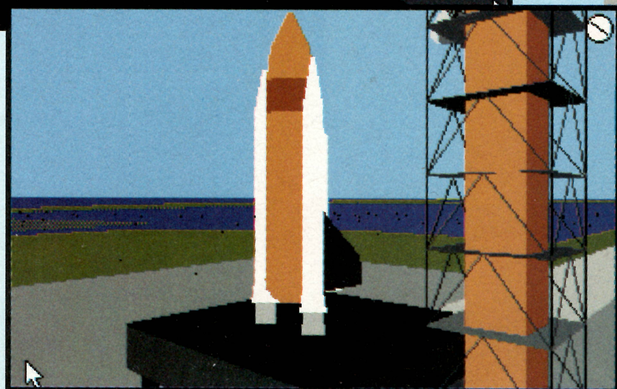
Kahden napin painallukseen pystyy jokainen.

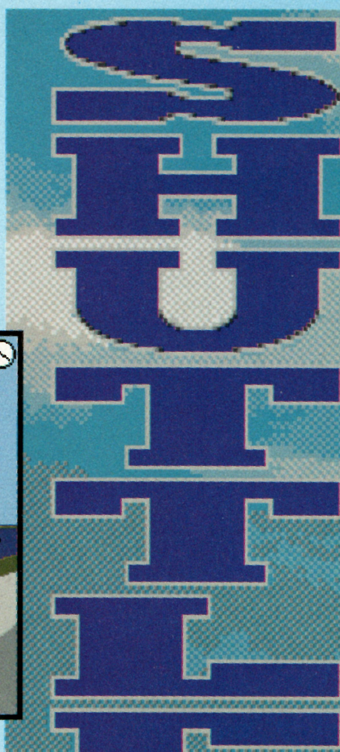
Yhteenveto

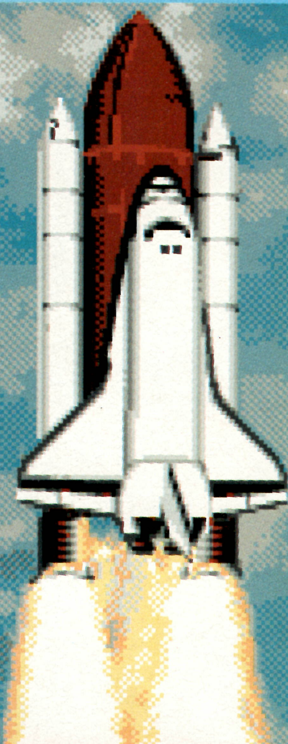
Turhan tuntuinen kolikkokäännös, joskin raa'an toiminnan ja välittömän väkivallan ystävät saanevat siitä tehoa irti.





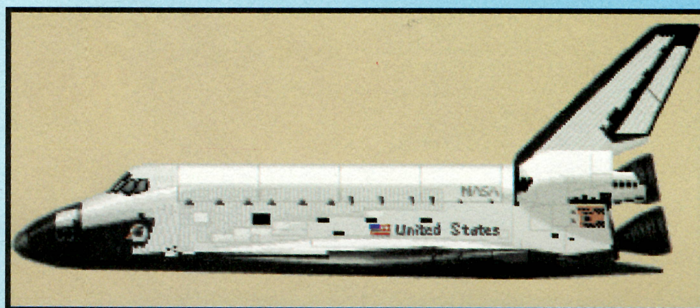






Avaruusseikkailu 1992

Avaruussukkulan kehittäminen oli melkoinen edistysaskel avaruuden valloitukselle. Massiiviset huippukalliit kertakäyttöiset kantoraketit jäivät historiaan sukkulan tiputtaessa yhden lennon kustannukset kymmenesosaan aikaisemmasta.



Sukkula käyttää nousuvaiheessa omien moottoreidensa lisäksi kahta apurakettia, jotka irrotuksen jälkeen palaavat laskuvarjoilla maahan ja ovat käytettävissä uudelleen. Ulkoinen polttoainetankki sen sijaan hylätään avaruuteen.

Kiertoradalle päästyään sukkula voi liikkua omin voimin. Rahtitilassa on robottikäsi, jolla voi esimerkiksi kaapata satelliitteja korjaukseen. Mikäli astronautit joutuvat avaruuteen, he voivat pukea selkäänsä MMU:n, karkeasti suomennettuna rakettirepun. Tehtävän jälkeen sukkula palaa Maahan kuin liitolentokone ja on pian taas uudelleen käytettävissä. Ja mainittakoon taas kerran, että ensimmäinen sukkula oli Enterprise, jonka nimen se sai massiivisen kirjekampanjan jälkeen. Esikuvahan on eräs Constitution-luokan tähtialus.

Tästä kiintoisasta aiheesta on ennenkin tehty pelejä, mutta Virginin Shuttle poikkeaa entisistä kuin Flight Simulator IV Afterburnerista.

Tekniikan miehille

Shuttle lyö vallitsevan maailmanennätyksen käytettävissä olevien nippeleiden määrässä. Pelin mukana tulee Hesarin aukeaman kokoinen juliste, jossa on sukkulan mittaristo. Pienennettynä puolella. Aika masentavaa, suoraan sanoen.

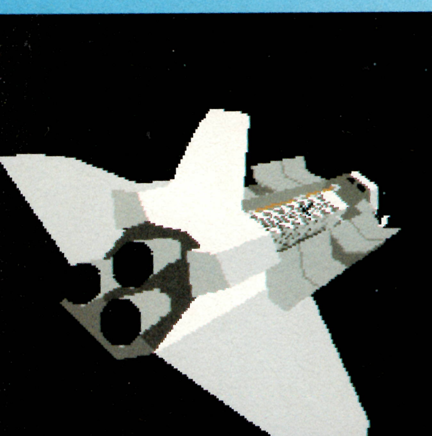
Heti kättelyssä Shuttlen namikkapaljous luo massiivisen avuttomuuden tunteen, jota käsikirjan selailu vahvistaa. Ei vetistelyllä kuitenkaan mitään opita, joten ohjaamoon ja lähtölaskenta käyntiin.

Kierros vielä ja sitten lasku

Shuttle alkaa rattoisasti sukkulan laskeutumisella 747:n selästä kiitoradalle. Laskeutuminenhan on, kuten tiedetään, lentosimulaattoreiden hauskin, vaivattomin ja helpoin osuus. Ja Shuttlessa yritetään laskeutua lehmän lento-ominaisuuksilla varustetulla liitokoneella, eli jollei ensi yritys onnistu niin toista ei tule. Katalinta kaikessa on se, että aidossa sukkulassa on automaattinen TACAN-laskeutumisjärjestelmä, joka sievästi sijoittaa sukkulan kiitoradalle ilman että astronauttien tarvitsee tehdä mitään. Simusta se on jätetty tarkoituksella pois.

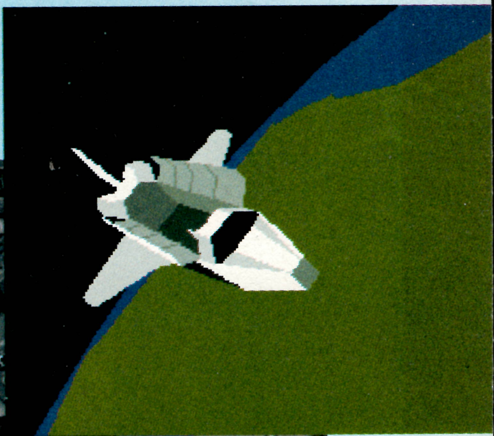
Mutta aikanaan sukkula osuu kiitoradalle yhtenä kappaleena (enemmän tai vähemmän, NASA olisi antanut kenkää minun suorituksestani) ja seuraavaksi kokeillaan kun sukkula laukaistaan kiertoradalle ja kierretään vähän muailmoo. Tietokoneen avustuksella tähän pystyy jokainen, mutta sitten siivilöidään rääppänautit astronauteista. Ohjelmanumerona on paluu ilmakehään, minkä jälkeen säännönmukaisesti missataan kiitorata ja kuollaan, sillä tällä kertaa nokkaa ei ole asetettu oikeaan suuntaan.

Realismista kertoo sekin, että jos ei koske ajannopeutusnappuloihin, jo pelkästään sukkulan kuljetus laukaisupaikalle kestää useita tunteja. Shuttle on vaikeudestaan huolimatta todella viehättävä peli ja jostain kummasta syystä kutittaa mielikuvitusta enemmän kuin normaali lentosimulaattori, vaikka ohjukset eivät sinkoilekaan. Sukkulan operointi avaruudessa on jotenkin herkän kaunista, oudot nippelit vetoavat hitech-henkeen ja paluu takaisin maahan on suoraan sanoen samperin, himputin ja penteleen jännää. Näiden es-





Kaikki nämä ihanat namikat (plus useat muut) odottavat näpeltäjäänsä.





teettisten arvojen vuoksi ei pyyhe lennä kehään vaikeuden takia.

Komeaa katseltavaa

Shuttle on toteutettu erinomaisella vektorigrafiikalla, kuinkas muuten, ja kyllä Vektor Graphics sitä osaa vääntää. Grafiikan erikoisuutena ovat pyöreät objektit ja pikkuhienoutena tähtitaivas, kuten myös maapallokin, ovat autenttisia. Shuttlen detaljisäätöjen avulla pelaaminen onnistuu jo 286-luokan koneillakin. Ääniefektipuoli on vaimeaa. Ergonomisesti tarkastellen näppäimistö ei reagoi turhan herkästi ja melkoinen latailu kiintolevyltä (ja oudon hidas sellainen) antaa aihetta suhtautua varauksellisesti korppujen varassa operoiviin ST/Amiga-käännöksiin.

Näihin kuuluisiin mittareihin, samoin kuin muihinkin vaadittaviin toimintoihin, pääsee varsin mukavasti käsiksi menun kautta, ja muistihirviöt voivat opetella kaikki useamman kymmentä näppäinlyhennettä.

Tehtäviä on 12, aina protosukkula Enterprisen laskeutumisharjoituksesta salaisiin SDI-projekteihin. Sukkulan operointia on helpotettu vaihtelevalla tuella, joka alkaa lähes täydestä tietokoneavusta aina täysin manuaaliseen kontrolliin.

Täydellä tietokonetuella väännettävä näppäin haetaan automaattisesti ja merkitään punaisella reunuksella, tietokoneen lisäksi huolehtiessa 90 prosentista toimenpiteistä. Teleprintteriruudussa näkyy vielä tarkempaa tekstiä, mikäli aikaa riittää sen esiinkalastamiseen. Ja kun osaat lentää Shuttlea täydellä manuaalikontrollilla, voitkin saman tien soittaa NASAan. Ammattitaitoisista astronauteista on aina pulaa.

Mukana oleva 150-sivuinen manuaali on huisin kivaa luettavaa ja saa Microprosen manuskat tuntumaan Jerry Cottoneilta. Ihania lyhenteitä ponnahtelee joka puolelta. Pikku laina: "Miehistö aloittaa ensimmäisen OMS-jakson eli OMS-1:n. Paneelissa F6/8 ADI-ATT -namsikat asetetaan INRTL-asentoon, jonka jälkeen miehistö tarkistaa että DAP-kytkin paneelissa C3 on asennossa AUTO. Lopuksi miehistö syöttää tietokoneeseen ohjeen ITEM 27 EXEC. OMS-1 lopetetetaan vajaassa kahdessa minuutissa, aikaan T+12:24:00." Sääli, etteivät lyhenteisiin innostuneet manuskantekijät ole saaneet mukaan osuutta, jossa rautalangasta väännettäisiin tarpeelliset toimenpiteet esimerkiksi ilmakehään paluun osalta. Manuaalissa on kyllä isku-iskultaselostus, jossa tuikitärkeät toimenpiteet hukkuvat nippelitiedon sekaan.

Simulaattorina Shuttle on silkkaa kärkipäätä ja tiukka esitys, mutta vaati yli-inhimillistä kärsivällisyyttä ennen kuin nautintoa alkaa irrota. Normaali pelimies tuskin pääsee ensimmäisiä tehtäviä pitemmälle, mutta jos aihepiiri kiinnostaa eikä pelkää hikeä, verta ja taistelua niin sukkulana kauppaan.

Nnirvi

Virgin Games
590,–
PC (ST, Amiga tulossa)
Näyttö:E/V (16)
Ääni:AdLib/Roland
Ohjaus:H/N/J
Levy:3/5/H
Testattu:386/VGA

Toteutus

Näppäimistön tahmeutta lukuunottamatta ensiluokkaista jälkeä. Vektorigrafiikka on erinomaista, mutta ääniefektit varsin ponnettomia.

Kynnys

Shuttle vaati manuaalin sisäistämisen, ja huolimatta erilaisista Help-moodeista se on sikavaikea. Rautalankaopasta olisi kaivattu.

Yhteenveto

Shuttle on huolellisesti tehty pikkutarkka simulaattori kiinnostavasta aiheesta. Mikäli vaikeusaste ei pelota ja aihepiiri kiinnostaa, huvia riittää pitkään. Laadusta sen verran että kyllä se bonushintaa vastaa.

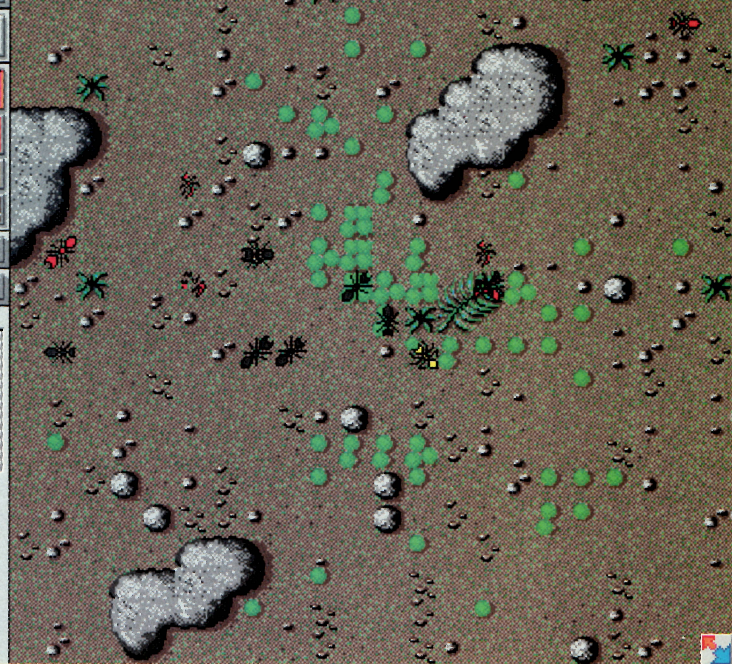




Murkkuikäisille





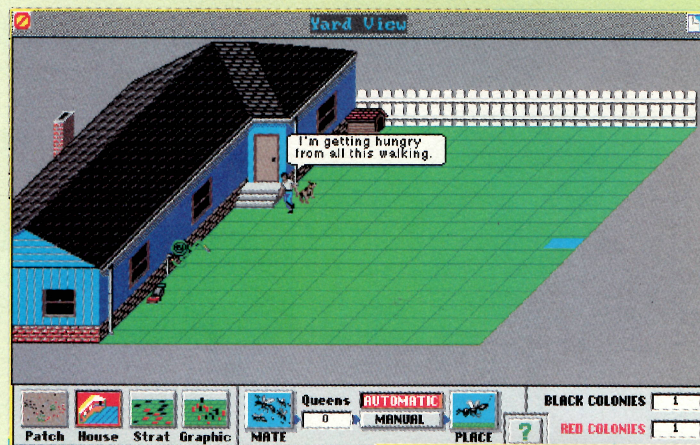


Murkkuna jälleen! Hormoonit jyllläävät ja kitiini kasvaa! Bailaamisen asemasta elämä kuitenkin koostuu ruoan hankinnasta, pesän rakentamisesta ja laiskana kotona makaavan, lapsia suoltavan Kuningattaren huoltamisesta. Paineita sentään pääsee purkamaan tappelemalla eriväristen murkkujen kanssa. Niinhän se on muurahaisen elämä kuin keski-ikäisen miehen päiväkirjasta. Tai itse asiassa naisen, sillä muurahaisyhteiskunnassa naiset tekevät työt, miehet vain syövät ja parittelevat. Joskin ne kyllä sitten tapetaankin.

Maxis on taas kantanut kortensa kekoon ja tehnyt SimAntin, ohjelman (tai "ohjelmalelun", niinkuin firma toteaa), joka antaa mahdollisuuden samaistua muurahaisiin, luterilaisen maailmankatsomuksen vankimpiin edustajiin.

Muurahaisia on viittä versiota: sotilaat, työläiset, kuningatar, kuhnurit sekä kuningattaren ja kuhnurin yhteistyön tuloksena syntyvät rakkauden hedelmät eli munat/toukat. Työläiset hoitavat pesän laajentamisen, lastenhoidon ja ruoanhankinnan. Sotilaat osallistuvat tähän, mutta pääfunktio on kuitenkin muiden muurahaisten terminointi. Kuningatar huolehtii jatkuvasta populaatiolisäyksestä.

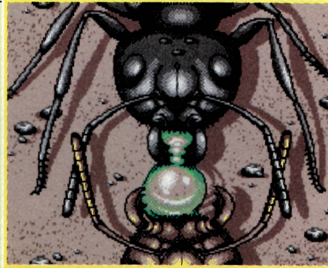
Muurahaisyhteiskunta on varsin järjestäytynyt, mutta miten nämä pikkuhyönteiset keskustelevat? Hajuhormoneilla tietysti.

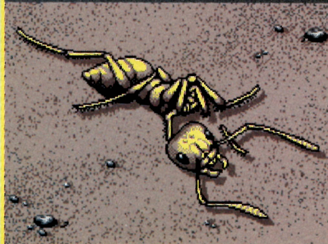


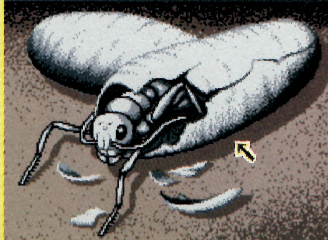
Yhdellä hajulla merkitään pesä, toisella reitti ruoan luo ja kolmas on hälytyshormoni, joka saa muurahaiset toistensa tai muiden eliömuotojen kurkkuun. Siinäpä tarvittava kommunikaatio. Joukkovoimaa SimAntissa saa rekrytoimalla kaverimuurahaisia, jolloin nämä suurena laumana seuraavat johtajaansa vaikka tappomatkalle naapuripesään.

Piha kätkee myös vaaroja: hämähäkki vaeltelee murkkuja syömässä, ansakuoppiensa pohjalla muurahaisleijonat vaanivat onnettomia kitiinikuoria ja saattaapa sadekin hukuttaa pesän. Lähes uskonnollista kauhua muurahaisissa herättäviä katastrofeja ovat massatuhoa aiheuttavat Jalka, Ruohonleikkuri ja Hyönteismyrkky.

Pelimoodeja on neljä: kädestä pitäen pelaamaan opettava opetuspeli, nopea peli, jossa kamppaillaan yhden sektorin hallinnasta sekä täysi peli, jossa kamppaillaan koko takapihasta ja talosta. Lisänä on vielä kokeilupeli, jossa poikkeuksellisesti leikitään ihmistä ja kiusataan muurahaisia vaikka hyönteismyrkyllä ja sokkeloiden rakentelulla.







Pelin rakenne noudattaa tuttua Maxisin Sim-kaavaa. Iso karttanäyttö, joka SimAntissa näyttää sektorin (tai pihan), sopii yleiskuvan saamiseen. Editointikartalla tapahtuu varsinainen työ. Näistä kartoista on myös sivulta kuvatut pesäversiot. Lisänä tietysti vielä erilaisia säädinnäyttöjä ja historiikkeja sekä muurahaistietokanta. Grafiikka tukee 640 x 480 -SuperVGA-tilaa 16 värillä, mikä on kieltämättä näyttävää joskin koneelle raskasta.

Voi voi, SimAntin mahdollisuudet on kovin äkkiä käytetty loppuun ja peli alkaa toistaa itseään. Itse pääsin täyden pelin läpi ensi yrittämällä, eikä sen jälkeen enää hirveästi tee mieli peliä käynnistää. Muurahaiset ovat kieltämättä yksioikoisia olioita, mutta vaihtelua peliin olisi saanut vaikka hämähäkkien invaasiolla tai mutanttihuippuälykkäillä muurahaisilla. Melkoinen töppi on kaksinpeluumahdollisuuden puuttuminen.

Manuaali ansaitsee kunniamaininnan kootessaan yksiin kansiin hyödyllistä ja hyödytöntä tietoa kuusijalkaisista ahertajista. Vai on Aulis Sallinen säveltänyt ainoan muurahaisaiheisen teoksen (Ant Music)?

SimAnt on opetuspelinä oiva, tietokonepelinä ei. Tuskinpa yk-

sikään koulu silti on valmis panostamaan näin paljon, jotta muurahaiset tulisivat tutuiksi.

Nnirvi

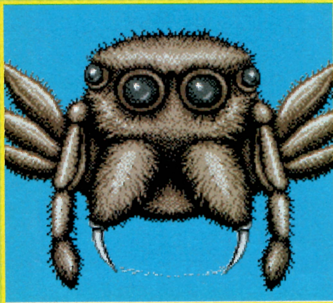
Maxis Software (Ocean)
450,–
Testattu:386/VGA
Näyttö: H/EGA(640x 350)v, mv/VGA(640x 480)v, mv
Ääni:AdLib/Soundblaster/Covox/DAC/ Roland
Ohjaus:N/H
Levy:3/5/H

Toteutus
Terävä 640 x 480 -VGA-grafiikka on miellyttävää, ja muurahaiset näyttävät varsin aidoilta. PC-piippiäänet raastavat korvaa.

Kynnys
Pelaaja opetetaan kädestä pitäen hallitsemaan peliä. Perusenglanti vaaditaan (niin kuin aina).

Yhteenveto
Lähinnä elektronisesti toteutettu muurahaisfarmi, peliksi liian nopeasti yksitoikkoiseksi muuttuva.

80



Ork



Örkin taistelutesti

Kapteeni Ku-Kabulilla on edessään taistelu elämästä ja kuolemasta. Planeetta Ixionin pinnalla odottaa ankara testi, jonka tarkoituksena on selvittää, onko sarvipäisestä otuksesta ainesta joukkojen komentajaksi vai passitetaanko hänet maitojunalla kotiin, toisin sanoen viskataan tukialuksesta kylmään avaruuteen.

Sankarina on eräänlainen hyppyrotan ja punaisen pikkupirun risteytys, joka poukkoilee tasajalkaa räiskytellen laserkanuunoillaan. Tai oikeastaan kyseessä on pari rupuista konekiväärià, vaikka pakkauksen takakansi yrittääkin muuta väittää. Erikoisvarusteisiin kuuluu lisäksi rakettireppu, johon on löydettävä polttoainetta ja jota voi käyttää vain laskualustoilta käsin.

Pohjimmiltaan Ork on siis perin tavanomainen hyppely- ja ammuskelupeli höysteenä pienet ongelmat, jotka tosin eivät kummemmin älyä vaadi, vaan ovat lähinnä esineiden kanniskelua paikasta toiseen. Esimerkiksi tien avaamiseksi on löydettävä avain, kristallipallo tai rahaa lahjukseksi. Sinne tänne on siroteltu päätteitä, joista saa paljon mielenkiintoisia optioita käyttöönsä, kuten ympäristön skannaamisen ja jopa pelitilanteen tallentamisen, mutta ne eivät toimi ohjekirjan väittämällä tavalla. Oikea tapa on painaa fireä ja vääntää tikkua alaspäin.

Orkista löytää välittömästi kaikki Psygnosiksen tunnusmerkit. Hillitysti värjätty maisema on täynnä unenomaisesti vääntyneitä muotoja, ilmassa liihottaa kitiinisiä ja luisia hirviöitä, pylväitä kapuaa shurikeneita heitteleviä eläviä, tien tukkeena saattaa olla näyttävä lohhari, jota lyhennetään pään mitalta ynnä muuta semmoista. Tottakai maasto myös vierii pehmeästi päällekkäisinä kerroksina, joita tällä kertaa ei olekaan kaksi vaan peräti kolme. Melkoinen taidonnäyte, sillä Amigassa on sisäänrakennettuna vain kahden kerroksen vieritys.



Heikoin lenkki onkin itse peli, sillä se muuttuu liian nopeasti turhauttavaksi. Yksi hankaloittava tekijä on se, että veijaria on vaikea saada loikkaamaan haluamallaan tavalla, hyppy kun jää helposti vajaaksi tai menee pitkäksi. Toinen seikka on valonnopeudella parveilevat hirviöt. Mitä tehdä, kun lentoalustan päällä vipeltää mörkölauma jatkuvana vuona? Jotenkin pelistä heti huomaa, onko sen nautittavuutta testattu hampaat irvessä vai onko möröt viskelty vähän minne sattuu. Lievästi ärsyttävää on myös ammusten rajallinen määrä, joitain tasoja kun joutuu kelaamaan pitkäänkin ennen kuin edistystä on havaittavissa, ja mörköjä on tietysti rajaton määrä.

Mehevästi mossahtelevat äänet ja miellyttävä grafiikka yrittävät paikata pelattavuuden puutteita siinä joten kuten onnistuen. Ork vaikuttaa omalaatuiselta ja omaperäiseltä, mutta jo lyhyt istunto paljastaa, että se on sittenkin liian tavanomaisia kaavoja noudattava toimintaseikkailu, ellei peräti vanhanaikainen tekele, jos unohdetaan moderni ulkoasu.

Jukka Tapanimäki

Psygnosis
Amiga
320,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Vaikuttava ulkoasu, maukkaat tehosteet ja kohtalainen pelattavuus, jossa kuitenkin sorrutaan lievään turhauttavuuteen.

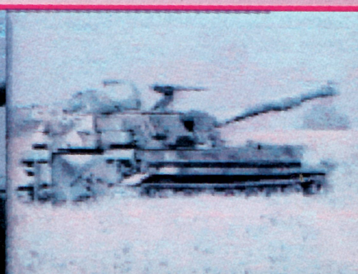
Kynnys
Vaivattomasti omaksuttavaa jopa örkkialokkaalle.

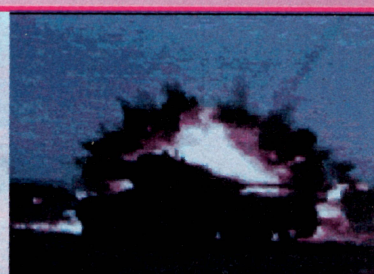
Yhteenveto
Ulkoisesti omalaatuinen toimintaseikkailu/tuhoamispeli, jossa on yritystä muttei liiemmälti omaperäisyyttä.

81













Pulassa Puolassa

Twilight: 2000™

●● Vuonna 1995 yhdistyneen Saksan ja Puolan väliset rajakiistat laajenivat vähitellen kaikkien sotien isotäti malli kolmoseksi Naton ja Varsovan liiton ryhdyttyä puolustamaan intressejään. Jo aiemmin syttynyt Neuvostoliiton ja Kiinan sota laajeni vähitellen ydinsodaksi. Varsovan liitto joutui ottamaan ydinaseet avuksi myös Puolassa, ja Nato vastasi iskuihin kärki kärjeltä.

Vuonna 2000 sotaa on käyty jo useampi vuosi. Maailman talous on täysin romahtanut ja siviilitappiot ovat tautien sekä ruokapulan seurauksena vieneet noin puolet koko väestöstä. Hallitukset ovat hajonneet, mutta, yllätys yllätys, sotilasliitot ovat yhä kasassa ja pitävät kiinni hallitustensa viimeisistä ohjeista.

Sodan päänäyttämöksi joutunut Puola on nuijittu radioaktiiviseksi soraläjäksi. Puolaan jääneet joukko-osastot ovat hajonneet ja eri valtioiden sotilaat muodostavat sekaosastoja pysyäkseen hengissä. Puolalaiset luulevat, että sota on heidän osaltaan ohi, mutta se on vasta alkamassa. Pohjois-Puolassa kerää kommunistifasisti paroni Czarny omaa armeijaansa vallatakseen koko maan sotilasjunttansa hallintaan, ja niinpä eräs sotaan väsynyt joukko-osasto yllättäen päättääkin ryhtyä parhaimpien puhdasotsaisten sankariperinteiden mukaan taisteluun paronin joukkoja vastaan.



Hyvät herrat ja naiset, Twilight 2000.

Lautaroolipelinä alunperin tunnetun Twilight 2000:n juoni saattaa kuulostaa hieman heppoiselta, mutta pelin toteutus on sitten sitäkin mielenkiintoisempi. Oikean tunnelman luomiseksi on pelin alkuun liitetty parin megan VGA-animaatio kolmannen maailmansodan syttymisestä ja muuttumisesta ydinsodaksi. Ohjuksia laukovia hävittäjiä, maassa räjähteleviä tankkeja, ydinräjähdyksiä ja muuta kiehtovaa, WOW!

Työtä, työtä

Hienon esityksen jälkeen on edessä kuitenkin useita tunteja töitä ennen kuin itse peliin pääsee käsiksi. Pelaajan on luotava Twilight 2000 -roolipelin hahmonkehityssysteemillä itselleen parikymmentä sotamiestä ja -naista. Koska hahmot edustavat erilaisten sotilasyksiköiden henkiinjääneitä, kuuluu kaikkien koulutukseen ainakin yksi kausi armeijassa. Ammatteja ja kykyjä

on kymmeniä, mutta hyödyllisiä ovat oikeastaan vain lääkärit, mekaanikot ja tietysti eri tyyppiset sotilaat. Joukon tulisi olla mahdollisimman monipuolinen.

Hahmonkehityksen tarkkuutta kuvaa hyvin se, että kansallisuutta valittaessa on neuvostoliittolaisella valittavissa kaikki osatasavallat. (Mikä Neuvostoliitto? –toim. huom.) Hahmon kehityksen lopuksi käytetään hahmon kaikki rahat varusteiden ja aseiden ostoon. Kehitin on varsin nopea käyttää ja koska sillä tehdyt hahmot voi tulostaa paperille roolipelikäyttöön, on siitä varmasti hyötyä Twilightin pelaajille.


Abrams risteyksessä. Oikealta tulevalla on etukuolo-oikeus.



Tavaraa riittää piintyneellekin keräilijälle.

Mihin jäi roolipelaaminen?

Huolimatta juuristaan ja Marc Millerin laatimasta skenaariosta peli hylkää varsinaisen roolipelaamisen ja keskittyy taisteluun Twilight 2000:n säännöillä. Mystinen päämaja (Yhdysvaltain armeija?) antaa pelaajan palkkasoturijoukolle tehtäviä, jotka on yksi kerrallaan selvitettävä päästäkseen eteenpäin. Pelaaja valitsee aluksi joukolle johtajan ja sen jälkeen kolme muuta joka tehtävän vaatimusten mukaan.

Ympäristön tutkiminen sekä yksikkötason taistelut on kuvattu isometrisesti yläviistosta ja toteutettu aika kömpelösti. Mittakaava on valittu aivan väärin, sillä kerralla näkyvä alue on suunnilleen 10 x 10 metriä. Näyttöä on kiepautettu 45 astetta vasempaan, eli pohjoinen on vasemmassa ylänurkassa jne. Tämä aiheuttaa jatkuvasti eksymisiä naurettavan lyhyillä matkoilla, sillä kartalle suunnat on merkitty normaalisti. Rakennukset kannattaa heti kytkeä pois päältä, sillä ovet ovat säännönmukaisesti väärällä puolella. Talot ja muut isot esineet löytää kartan avulla, ja taktisesta kartasta löytää esimerkiksi kuolleiden vihollisten jälkeensä jättämät varusteet. 99 prosenttia taisteluista kuluu vihollista näkemättä, sotilaiden ammuskellessa toisiaan konetuliaseilla ja singoilla satojen metrien päästä. Maasto on yleensäkin ottaen tasaista, harmaata ja tylsää.

Tankkikahakat sekä autollaajo on esitetty kolmiulotteisena vektorisimulaationa. Käytössä on yhdeksän erilaista ajoneuvoa tyyliin Abrams, T-72 ja jenkkien uusi jeepinkorvaaja HUMVEE. Onneksi pelaaja voi liikkua pitemmät matkat autopilotilla.

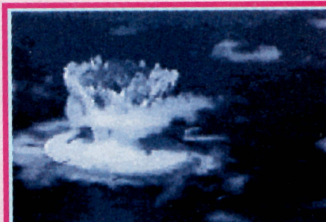
Twilightin taistelusysteemi sinänsä on varsin pätevä ja taistelut jaksavatkin kiinnostaa varsin pitkään. Aseluettelot ovat kiitettävän pitkät. Lisäksi pelaaja voi räätälöidä omat soturinsa melko hyvin mieltymystensä mukaan. Tankkisota on sellaista Battlezone-tasoa, eikä jaksa kiinnostaa kovin kauaa.

Peli sisältää muutaman ihan kelvollisen musiikkikappaleen ja varsin tavanomaiset efektit. Ainakin Rolandilla alkudemon apokalyptinen musiikki luo tunnelmaa varsin hyvin. Tankkitaisteluissa tykin jyrähdykset kuuluvat kuitenkin PC-piippinä, joka on todella traumaattinen kokemus. Mokomaa melusaastetta kun ei taida edes saada kytkettyä pois.

Twilight 2000 ei lunasta herättämiään toiveita, mutta on kuitenkin mielenkiintoinen esimerkki siitä, millaisia mahdollisuuksia eri pelityyppien yhdistäminen tarjoaa. Korvattaisiin vain isometrinen osuus ultimatyyppisellä ylhäältä kuvatulla näkymällä, lisättäisiin tankkitaisteluihin syvyyttä ja mukaan vielä ripaus varsinaista roolipelaamista, niin kyseessä olisi todellinen klassikko. Tällaisena Twilight 2000 on vain juuri ja juuri tutustumisen arvoinen joukkuetason sotapeli. Suosittelen Twilight-roolipelin pelaajille ja heillekin lähinnä hahmoeditorin vuoksi.

Mikko Rintasaari

Paragon Software
450,–
Testattu:386/VGA
Näyttö:V
Ääni:AdLib/Roland/Covox
Ohjaus:N/H/J
Levy:3/5/H



Toteutus
Vektorigrafiikka on mukiinmenevää, mutta isometristen osuuksien toteutus ontuu. Lisäksi siirtyminen näyttömoodista toiseen ei suju aivan ongelmitta. Alussa kuitenkin hieno sotademo.

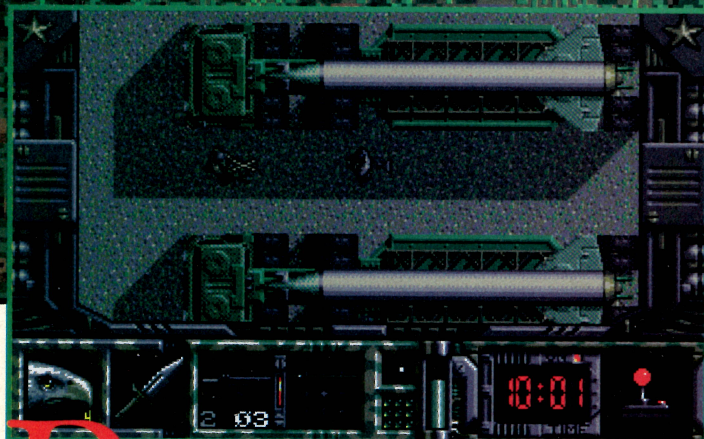
Kynnys
Ei liian vaikeaa. Mahdolliset ongelmat syntyvät lähinnä väärin kasatusta joukkueesta.

Yhteenveto
Mielenkiintoinen yritys, mutta esimerkiksi Midwinter II tai Hunter ovat paremmin toteutettuja versioita lähes samasta aiheesta. Sinänsä ihan hyvä yksikkötason taistelusysteemi, mutta toteutus ontuu. Pisteytyksessä pari ylimääräistä pojoa uusista ideoista.

82

SPECIAL FORCES

Kovien miesten kova peli





Puhkipelatun Airborne Rangerin voi vihdoinkin siirtää hyllylle, sillä MicroProsen legendaarinen aivoja vaativa ammuskelupeli on saanut arvoisensa seuraajan.

Yhdysvaltain eri joukko-osastojen parhaat kyvyt on koottu Erikoisjoukkoihin, joka erikoistuu sellaisiin vähän hämäriin hommiin. Mikäli en pahasti erehdy, juuri tämä yksikkö yritti aikoinaan panttivankien pelastusta Iranista, joskin yritys meni päin prinkkalaa.

Pelin tehtävät sijoittuvat neljään "kuvitteelliseen" maahan: huumeruhtinaiden hallitsemaan Väli-Amerikkaan (Kolumbia?), Lähi-itään, jossa suuruudenhullu diktaattori on vallannut pienen naapurinsa (mikä lie?), Pohjolaan, jossa terroristiryhmä on vallannut kaksi ydinsukellusvenettä (Suomi?), ja jonnekin Euroopan paikkeille sotilasjuntan hallitsemaan maahan.

Jokaisessa maassa on neljä perustehtävää eli yhteensä tehtäviä on 16. Mikäli joku ryhmästä jää vangiksi, ilmestyy menuun lisätehtäväksi vapautusyritys. Tehtävät vaihtelevat salamurhista kokaiinipeltojen polttoon ja hauskaan piristävään pikkusabotointiin.

Tehtävällä on kolme Rules of Engagement -tasoa: stealth-tehtävissä ei saa jäädä kiinni eikä näkyä, rajoitetussa ei saa ylittää tiettyä tuhomäärää ja tavanomaisessa saa pistää niin monta miestä kylmäksi kuin panoksia riittää.

Ensimmäinen ero Rangeriin on jo miesten määrässä: yksikköön kuuluu kahdeksan miestä, joista koostetaan neljän hengen iskuryhmä tehtävän tavoitteiden mukaan. Miehet aseistetaan kivan kokoisesta valikoimasta, joka tarjoaa LAW-raketteja, kranaatteja, pistoolin, kiväärin, konepistoolin, rynnäkkökiväärin ja erikoisuutena radio-ohjattavia räjähteitä sekä lasermaalinosoitusyksikön. Sitten kumotaan viimeiset kahvit, haukataan vielä kerran hillomunkista ja siirrytään helikopterilla sotatoimialueelle.

Joissain tehtävissä voi itse valita miesten tiputuspaikan, toisissa se on etukäteen määrätty.



Kun joukot on laskettu maihin, siirtyy näkökulma lintuperspektiivistä kuvattuun maastoon, jossa miehet liikkuvat. Automaattimiehet voi pistää joko stealthtahi "sääli on sairautta" -moodiin, jolloin he liikkuessaan yrittävät välttää huomiota tai vaihtoehtoisesti huolettomasti antavat pyssyjen puhua. Hätätapauksessa ja maaston suosiessa he voivat "hävitä" parantelemaan haavojaan.

Miehet voi ryhmittää yhden, kahden tai neljän hengen yksiköiksi. Ryhmässä pelaaja ohjaa yhtä miestä, muut seuraavat mukana tietokoneen kontrolloimina. Automaattimiehet osaavat tietysti taistella, ja 'prosemaisen pikkutarkasti vähän väliä pyörähtelevät kantapäillään tarkastellen ympäristöä.

Toinen mahdollisuus ilotikun lisäksi miesten liikuttamiseen on pistää ne "autopilotin" hallintaan, eli määrittää kartalta piste jonne edetä, ja mies etenee sinne automaattisesti, taistellen mikäli tarpeellista. Ryhmän oikea käyttö on erittäin tärkeää: mies tai pari voi järjestää harhautusta, kuten posauttaa pari rakennusta, houkutellakseen vihulaisen sinne.

Kun (jos) tehtävä saadaan suoritettua, palataan jollekin noutoalueelle ja kutsutaan kopteri paikalle. Onnistuneen tehtävän päätteeksi jaetaan ylennyksiä ja mitaleita, ja siirretään ryhmä odottamaan seuraavaa tehtä-

vää. Ryhmän status pysyy koko ajan levykkeellä tallessa.

Suurempia puutteita Special Forcesista on vaikea löytää. Toimintaruutu saisi olla isompi, tai edes olla skrollattavissa siten, että tähtääminen ruudun ulkopuolelle olisi helpompaa. Grafiikka paljastaa englantilaiset juuret: se on tuo mieleen lähinnä jonkin Commando-kloonin. Äänetkin saisivat olla pikkaisen potremmat. Pelattavuus on kuitenkin erinomainen ja sehän tärkeintä on.

Special Forces on harvinaisen tyydyttävä peli. Aivojen yhdistäminen ammuskeluun antaa huomattavasti suuremman tyydytyksen kuin pelkkä etene ja tuhoa -tyylinen mekastus.

Nnirvi

MicroProse
Amiga 1 Mt, ST
330,–
Testattu: Amiga



Toteutus
Toimintapelimäinen grafiikka, tyydyttävät äänet ja ajatuksella toteutettu pelattavuus.

Kynnys
Ryhmän kontrollointi yllättävän helppoa, joskin nappuloita on enemmän kuin tikun tulitusnappi. Mutta voi sitä iloa sitten kun tehtävä onnistuu.

Yhteenveto
Taktista ajattelua vaativa ammuskelupeli, jossa hirveä ammuskelu tarkoittaa että huonosti menee.

90









Pöllöpeli

Psygnosis
Amiga, ST (PC tulossa)
320,–
Testattu: Amiga

Vaikka pelimarkkinat ovatkin jo tukehtumiseen asti täynnä ammuskelupelejä, yrittää Psygnosis edelleen. Tähän mennessä yhtiön mielettömät tuhoamispelit ovat aina sisältäneet jotakin uutta tai henkeäsalpaavaa, mutta pystyykö Agony asettamaan räiskimispeleille uudet standardit?

Pitkähkö kertomus käsikirjassa kertoo, miten mahtava taikuri Acanthropsis löytää Kosmisen Voiman salaisuuden. Tämä löytö kuitenkin tuhoaa hiljalleen hänen ruumiinsa. Lopun lähestyessä hän päättää kertoa valtavat voimavarat antavan salaisuuden toiselle kahdesta oppipojastaan. Ongelmana on kuitenkin, kumpi pojista pitäisi valita uskotukseen. Niinpä hän päättää asettaa pojat kilpasille: Alestesin hän muuttaa pöllöksi, jonka täytyy lentää maagiseen paikkaan, jossa salaisuutta säilytetään. Mentor puolestaan asettaa matkan varrelle ansoja ja vaaroja sekä valtavat määrät alamaailmasta kutsumiaan hirviöitä pysäyttämään Alestesin matkanteon.

Taustatarinan jälkeen pelaajalle jää käteen kuitenkin aivan tavallinen ammuskelupeli, jossa hän ohjailee mainiosti animoitua pöllöä kuuden erilaisen tason läpi. Matkalla hän voi kerätä loitsuja, jotka ovat käytännössä lisäaseita. Kuusi tasoa koostuvat pelkästään miljoonien ja miljoonien hirviöiden tuhoamisesta ja vaarojen väistelystä. Massiivista mäiskettä voi vielä tehostaa käyttämällä joitain kahdeksasta erilaisesta loitsusta, jotka ovat voimassa vain rajoitetun ajan.

Agonyn takaa ei löydykään tällä kertaa Psygnosiksen oma ohjelmoijatiimi, vaan lauma ranskalaisia miekkosia. Valitettavasti täytyy sanoa, että sen huomaa, eikä suinkaan positiivisesti. Koko pelistä suorastaan henkii sen ranskalaisuus. Vaikka peli on erittäin hyvin ohjelmoitu, on se erittäin tyypillinen, mielikuvitukseton ja tylsä ammuskelupeli. Todella värikästä ja kaunista grafiikkaa vieritellään toki neljässä eri tasossa, musiikki ja äänitehosteet ovat erinomaisia, mutta peli on kuitenkin tylsä kuin piru. Väistämättä tulee mieleen, että eikö Psygnosiksella ole minkäänlaista laadunvalvontaa kun kyseessä on jonkun muun kuin heidän omien ohjelmoijiensa tekemä peli.

Petri Teittinen

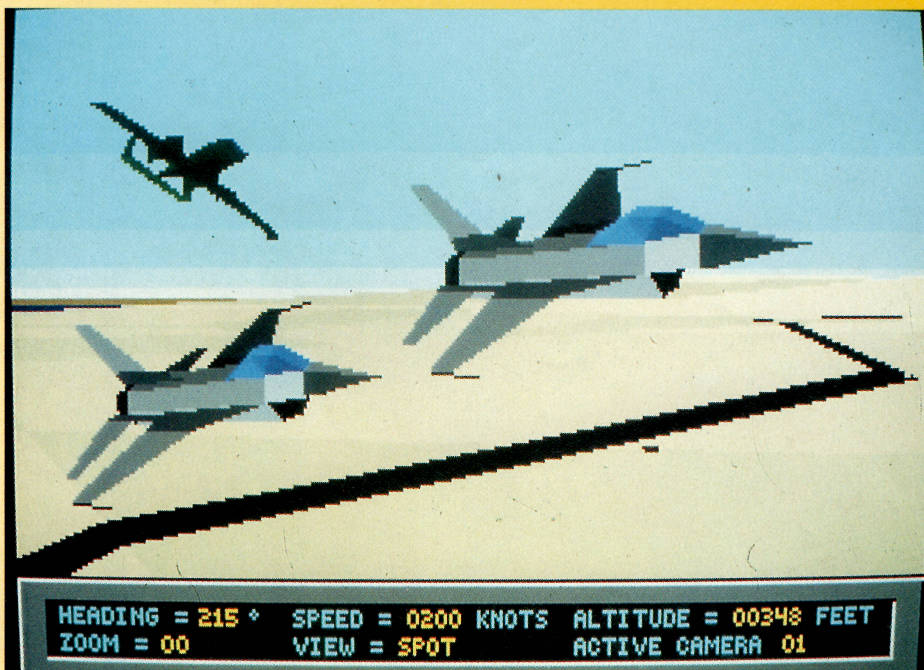
Toteutus
Erinomainen grafiikka, josta löytyy värejä enemmän kuin mihin luulisi Amigan pystyvän. Musiikki ja äänitehosteet ovat myös erittäin hyvin tehtyjä, joskin kappaleet ovat aivan liian lyhyitä.

Kynnys
Vilkaisu käsikirjaan riittää, sitten vain joystick käteen ja menoksi. Luvassa on tuntikausia aivotonta tuhoamista, joka vaikeutuu sopivasti myöhemmissä tasoissa.

Yhteenveto
Aivan turhaan julkaistu, mutta hyvin tehty peli, joka ei nostata minkäänlaista aaltoa tietokonepelien valtameressä.

78

Falcon 3.0



●● Lentosimulaattoreita tipahtelee tasaiseen tahtiin markkinoille. Ikävä kyllä suurin osa niistä katoaa keskinkertaisuuden kammioon ilman sen suurempia mölyjä. Mutta nyt on klooneille pantu luu kurkkuun, sillä Falcon 3.0 on täällä.

Bandiitti kello kuudessa

Peruslentosimujen vakiokaavasta poiketen Falcon 3:n perustana ei ole mikään uusi ihmeellinen hyperstealth-hävittäjä, vaan vanha kunnon F-16 Falcon. Maailman parhaaksi lentosimulaattoriksi mainostettu tekele alkaa installoinnilla, joka rohmuaa reilut 11 megaa kiintolevytilaa. Vaan onpa tavara tilan väärtiä.

Täyttä tavaraa

F-16 on kohtalaisen helppo kone lennettäväksi. Suurin piirtein jokainen tahmatassu pysyy ilmassa, mutta tilanne muuttuu dramaattisesti, kun viholliskoneita alkaa ilmaantua ruudulle. Negatiiviset ja postitiiviset G:t, huimaus ja häikäisy sun muut efektit alkavat haitata lentoa ja kun vielä samalla olisi tarkoitus taistella ei voi kuin huokaisten tarttua ohjekirjan oljenkorteen.

Manuaalissa riittää lukemista fanaattisimmallekin simulaattori-intoilijalle päiviksi. Noin kolme ja puolisataa sivua pitävät sisällään kaiken sen tiedon, jonka Falcon-pilotti tarvitsee taivaalla lennellessään. Melkein voisi kuvitella, että pakkaamossa on tapahtunut erhe ja mukaan onkin isketty Yhdysvaltain ilmavoimien opaskirja: manuska sisältää aivan uskomattoman määrän tietoa.

Onpa mukaan heitetty jopa kappaleellinen taistelutaktiikoita. Tämä ei kuitenkaan ole mitään täytekirjoitusta, vaan täyttä asiaa, joka on syytä lukea, mikäli edes suunnittelee taistelevansa useampaa kuin yhtä vihulaista vastaan samanaikaisesti.

Yhteistyö on poikaa

Yksin taivaalle? Ei tule kesää! Parhaimmillaan ohjataan kuudentoista Falconin muodostamaa taisteluryhmää. Peli sanoo hyvästit perinteisille simulaattoreille, joissa yksinäinen kone lentää aution vihollismaiseman yllä, pommitellen tasomaaston palikoita. Semminkin kun maasto on vielä todellista maastoa eikä tasapaksua pöytälevyä, mikä tosin vaatii koneelta reilusti tehoa, sillä kumpareisessa maastossa riittää todella laskettavaa.

Monta plussaa ansaitsee tehtäväeditori, jonka avulla voi sorvata mitä moninaisempia tehtäviä. Voi muun muassa asettaa kymmeniä viholliskoneita lentelemään tiettyjä reittejä tiettyyn aikaan, palaamaan kentälle polttoainetäydennykseen ja hyökkäämään oman tukikohdan kimppuun.

Mikäli joskus kaukaisuudessa onnistuu pääsemään jokaisen kampanjan läpi, ei peli ole vielä pelattu. Tehtäväeditori luo Falconille todellista syvyyttä, jota niin harvoin tapaa lentosimuissa.

Kuole MiG, kuole!

Taistelutilanteessa on ehdottoman tärkeää pitää viholliskone näkyvissä. Falconissa tämä on toteutettu erittäin onnistuneella "enemy in sight" -näkymällä, jossa viholliskone on koko ajan ruudun keskustassa ohjaamon rullatessa ympäriinsä. Tämä Padlockiksi nimitetty näkymä kuvaa sitä, mitä pilotti näkee omilla silmillään.

Padlock vaatii hieman totuttautumista, mutta kun sen on oppinut, ei tule mieleenkään lennellä millään muulla tavalla. Ohjekirja kiteyttää silmänäkymän hyvin: "Lose sight, lose the fight".

Falconin lento-ominaisuuksiin vaikuttaa jopa se, miten paljon siipien alla on tavaraa. Jos vaikka vasemman siiven anti on levitetty ympäriinsä, on aivan varmaa, että kone kallistelee pahasti oikealle epätasapainoisen lastin mukaan.

Kerrankin puntit ovat edes jonkin verran kalustolliseti tasoissa. Sekä liittoutuneitten että vihollisten kalustoon on kiinnitetty yhtä lailla huomiota, eli oman puolen ei ole pakko tyytyä vain pariin rupukoneeseen vihollisen heittäessä kehiin koko arsenaalinsa. Omalla puolella palvelee lähes yhtä suuri määrä kalustoa kuin vihollisenkin.

Punalipun taktiikkakoulu

Red Flagin koulutuskeskuksessa annetaan aloitteleville piloteille ohjaaja- ja taistelukoulutusta. Kahdeksan tehtävän pikakoulutuksessa ehtii oppia harvinaisen nopeasti Falconin salat ja sitten onkin jo koko maailma koluttavana, aina Kuwaitista Kuubaan.

Jokaisella laivueen pilotilla on omat kykynsä ilmataistelusta pommituslentoon. Yksi erittäin huomioonotettava ominaisuus on stressi, joka lisääntyy tehtävien määrästä ja rasituksesta riippuen. Kampanjassa ei yksikään ihminen pärjää antamalla neljän parhaan pilotin hoidella jokaikisen tehtävän. Loppupäivän tehtävissä siipimiehet ovat jo niin nuutuneita, että antavat jopa rupuisten MiG-21 Fishbe-

dien hyppiä nenilleen.

Kampanjassa varusteita on rajallinen määrä, kampanjan tasosta, voitoista, aseen hinnasta, menestyksestä ja käytetyistä ammuksista riippuen. Perus-Sidewindereitä on aina tarjolla, mutta kun mieli tekisi niin kovasti sen infrapunaversioita tai AMRAAMia, ja niitä sitten tulee lauottua turhaan.

Tappovälineiden valikoima ei loppujen lopuksi ole järin suuri ole. Ilmasta-ilmaan-ohjuksia on neljää eri versiota ja ilmasta-maahan-ohjuksia hieman toistakymmentä, pommit mukaan lukien. Valikoiman suppeus on sikäli positiivista, että se on omiaan opettamaan tuntemaan eri aseet ja niiden ominaisuudet.

Pommi liitää, kaartaa, etsii pesää

Pommittaminen on tehty riittävän yksinkertaiseksi. Ensiksi valitaan pommi ja pommituksen kohde. Jälkimmäinen lukitaan maalitauluksi ja annetaan tietokoneohjatulle tulenjohtojärjestelmälle pommituskomento. Pilotin tehtäväksi jää vain lentää mahdollisimman suoraan maalin yli ja tämän jälkeen kaartaa kaukaisuuteen pomminsiruja ja ilmatorjuntaa pakoon.

Käytännössä tämä on tosin paljon teoriaa hankalampaa. Vihollisen ilmatorjunta tekee parhaansa estääkseen räjähteiden kylvön ja se "suora lento pommituskohteen ylitse" tahtookin usein jäädä pelkäksi aikeeksi. Pommittaminen on erittäin inhimillistä verrattuna esimerkiksi EB-52:n vaikeaan pommitusrupeamaan, ja riittävän haastavaa, jos toisena osapuolena vaakakupissa on mikä tahansa muu perussimulaatio.

Ohjelmointityön helmi

Minkä mahtavan tunnelman luokaan vihollisilkiötä päin lennähtävän Amraamin kumea laukaisujyrähdys ohjuksen irrotessa Falconin siivenalustasta. Ilo vielä jatkuu, mikäli tapponeula osuu rosvokoneeseen, joka mahtavan basson säestyksellä leviää tulipallona taivaalle.

Graafiseen ulkoasuun on paneuduttu kiitettävällä tavalla. Vaikkei grafiikka mitään taideteosluokkaa olekaan, on se aivan riittävän siistiä. Välianimaatiot ovat todella onnistuneita, sulavia ja kaiken kukkuraksi erittäin värikkäitä. Häikäisyefekti on hieno keksintö. Aurinkoon päin katsottaessa koko näkymä muuttuu reippaasti kirkkaammaksi ja utuisemmaksi kuin normaalissa valossa.

Mitä muuta kuin täydellisyyttä voisi odottaa Falconin vektorigrafiikalta. Falcon 3.0 ottaa koneesta todella kaiken mahdollisen tehon irti, käyttäen vektorigrafiikkaa kaikkeen mahdolliseen, aina maastosta oman koneen laskusiivekkeisiin. Maasto ja sen päälle kasatut rakennukset näyttelevät tärkeää osaa simulaatiossa. Itse vuodatin kauhunhikeä kaarrellessani Bagdagin pilvenpiirtäjien välissä yrittäen karistaa liian likelle päässyttä AA-ohjusta.

Voisi olettaa, että kumpareinen maasto ja loivat kukkulat ovat sentään pelkkiä kolmioita. Näin ei kuitenkaan ole – jokaikinen maastonosa on koostettu suorakaiteista, joita on paljon ja tiheässä. Ei ihmekään, että AT:sta loppuu puhti. Täysin realistiseksi vektorigrafiikan saa iskemällä koneeseen kiinni matematiikkaprosessorin. Tällöin maasto on niin realistista, että siellä voisi vaikka luulla kävelevänsä. Matematiikkaprosessori mahdollistaa myös realistisemman lentomoodin käytön, jolloin Falcon vastaa aitoa Falconia.

Rahat tiskiin ja menoksi

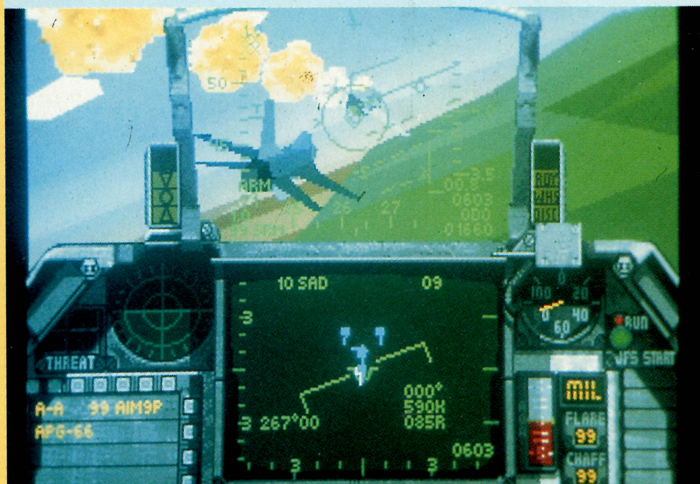
Eräs harvoista narinan aiheista on Falconin ankarat laitteistovaatimukset. Vaikka peli toimiikin teoriassa 286-luokan laitteessa, ei sitä ole mitään toivoakaan pelata alle 25 megahertsin taajuudella hyrräävässä 386:ssa. Perus-AT:ssä vektorit nylkyttävät ympäriinsä kuin pahimmanlaatuiset horkkatautiset, vaikka detaljitaso olisi tiputettu minimiin. 386 on Falconistien minimiehto ja 620 kilon perusmuistivaatimus edellyttää DOS 5.0:aa.

Kaksin aina kaunihimpi

MicroProsen & kumppaneiden suunnittelema "Electronic Battlefield" saattaa olla hyvin pian totta. Kyseessä on siis systeemi, jossa monia tietokoneita on kytketty lähiverkkoon. Näistä jokaisessa pelataan yksittäistä EBS-peliä, mutta tapahtumat vaikuttavat reaaliajassa kaikkiin verkon koneisiin, jotka taistelevat samassa skenaariossa.

Jos esimerkiksi pelaaja ykkösen M1A1 jyräyttää Irakin T-80:n hehkuvaksi rautamöhkäleeksi se tuhoutuu kaikissa muissakin. Juoneen kuuluu tietysti se, että kanssapelaajia voi huudella apuun tyyliin "Kapteeni Ossi! Kääntäisittekö välillä sitä A10-II:nne tännepäin. Meitä jahtaa kaksi Husseinin BMP-1:ä." (Ei BMP-1:ssä sellaista asetta ole joka edes lommottaisi Abramsia –Eversti Nirvin huom.)

Falcon 3.0 on ensimmäinen EBS-peli ja pikkulintujen kertoman mukaan tulevat F15-III, M1-II ja A10-II jatkavat sarjaa.



Falcon 3.0 on tähänastisista lentosimulaattoreista ehdottomasti paras ja kuuluu totisesti maailman parhaitten pelien seuraan. Afterburnerilla pelikauppaan mars!

Ossi Mäntylahti

Spectrum Holobyte/ Microprose
450,–
Testattu: PC/486/ VGA/SB
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib/Roland/ Soundblaster
Ohjaus: N/H/J
Levy: 3/5/H

Toteutus
Jokaikinen asia on kuvattu niin luonnolliseti kuin vain mahdollista, jopa viholliskoneen ohjukset pystyy laskemaan. Falcon liikkuu sulavasti, olipa ruudulla kuinka monta objektia hyvänsä. Ainakin 486:ssa.

Kynnys
Pieneen "Instant Actioniin" pääsee tutustumaan kuka tahansa Ossi, liiemmin manuaaliin tutustumatta. Mutta pian on pakko myötää karu totuus: hommasta ei tule mitään ilman 344-sivuisen ohjekirjan tarkkaa lukemista ja hallintaa.

Yhteenveto
Jos pöydänalaisessa tornikotelossa hyrrää vähintään tehokas 386 ja nopea kiintolevy, Falcon antaa niin uskomattoman mahtavan nautinnon, ettei siitä kerta kaikkiaan pääse eroon ilman ankaria vieroitusoireita.

98



Aatamin puvussa

ja vähän delfiininkin

●● Elurian vedenalaisessa valtakunnassa ei ole kaikki kunnossa. Kuningas Cetuksen kadottua merenalaista paratiisia ylikansoittaa ihmisten luoma jätemyrkky ja jälkimmäisen luoma tahaton paha.

Eco Quest 1: Search for Cetus





Adam Greene, meribiologin poika, viettää rauhallista päivää isänsä seurassa. Yrittäessään ystävystyä loukkaantuneen delfiinin kanssa Adamille selviää, että heidän hoidokkinsa osaa puhua, eikä puhukaan jonninjoutavia vaan pyytää Adamia avukseen Elurian pelastamiseen. Seikkailu on edessä.

Itse pelissä Adam hyörii ympäri merenpohjaa, käyttökelpoisia esineitä romun seasta etsien. Ekoajattelua oikeastaan on vain pikkumiehen ja delfiinin puheissa. Tiedä häntä, onko ihminen suunnattoman paha, mutta tällaisen kuvan Adamin kommenteista saa. Syyllisyydentuntoa on omiaan lisäämään vielä sekin, että pääpaha, normaalisti rauhanomainen rausku, on muuttunut hurjaksi lihansyöjähirviöksi ympäristömyrkkyjen kyseenalaisesta ansiosta.

Seikkailupelinä Eco Quest on varsin tavanomainen Sierra. Tavaroita on paljon ja roskan seasta yritetään kaivella jotain hyödyllistä. Välillä jutellaan muille otuksille ja yritetään saada vihjeitä puheesta.

Varsin positiivinen yksityiskohta on pääsankarin kuolemattomuus. Pelaaja siis säästyy ärsyttävältä KQV-maiselta jatkuvalta latailulta ja pääsee keskittymään hengissäpysymisen sijasta ongelmanratkaisuun.

Pieni lipsahduskin on mahtunut mukaan: meribiologin poika, jonka kuuluisi olla asiantuntija lähes kaikissa veteen liittyvissä perusasioissa, on laitettu uiskentelemaan ympäri valtamerta todellisessa itsemurhamaskissa. Olisi hauska tietää, miten pikkupoju suorittaa esmes paineentasauksen.

Jo aikaisemmin on nähty, mihin Sierran grafiikka-artistit pystyvät ja Eco Questia katsoessa tulee väkisinkin mieleen, että edelliset ovat olleet vain pahaisia harjoitustöitä. Ainoa ruikuttamisen aihe löytyy sankarispriteistä, jotka ovat lievästikin sanoen aneemisen näköisiä ja animaatioisia.

Äänipuolesta on paha mennä sanomaan mitään erikoista. Musiikki surraa taustalla ilman suurempia yllätyksiä, kohtalaisesti tunnelmaan sopien. Audiaalisesti varsin mielenkiintoinen yksityiskohta ovat digitoidut äänet (SB), joista harvinaisen auteettisia ovat muun muassa valaan kutsuhuudot. Yleisesti ottaen äänet ovat hyvää keskitasoa, piipperiä lukuunottamatta, joka onnistuu alittamaan riman sieltä, mistä se on matalin.

Hiiripohjainen point'n click ei ole oikein onnistunut. Esineiden poimiminen rojun seasta on ärsyttävää nyhjäystä. Hiirikursori pitää kohdistaa niin juupelin tarkasti, että ossimeikäläiseltä palaa hermot.

Eco Questissa on yksi paha vika: se on älyttömän helppo. Pienellä pohtimisella perusavustajakin ratkaisee pelin parissa illassa, eikä sen jälkeen siihen tule pahemmin kajonneeksi. Peli onkin suunnattu normaalia sierristiä nuoremmalle kohderyhmälle.

Toisaalta yhdeksänvuotiaan koemateriaalin mukaan peli oli sopivan vaikea, erästä "typerää sokkeloa" lukuunottamatta. Juonesta kommenttina "tavanomainen,–vain sinä voit pelastaa maailman" -klisee." Eli kohderyhmä pelailee, mikäli parempaa tekemistä ole tiedossa.

Eco Quest on varsin mukavaa bittiviihdettä illaksi tai pariksi, jos pelaaja kuuluu nuorempaan ikäluokkaan. Veteraaneille se on liian suppea ja helppo.

Ossi Mäntylahti



Sierra
450,–
Näyttö: VGA
Ääni: Thunderboard/ ProAudio Spectrum/ Adlib/Roland/ SoundBlaster
Testattu: 486/VGA/ SoundBlaster



Toteutus
Erittäin kiitettävä graafisesti ja äänellisesti. Ohjaus hieman tökeröä.

Kynnys
Vihreät aatteet päähän, hiiri kouraan ja uppeluksiin pulps. Englantia tarvitaan.

Yhteenveto
Kiva peli päiväksi tai kahdeksi pikkulapsille, mutta liian helppo peruspelurille.

80

Bonanza Bros





Veijaripari ryöstöpuuhissa

Mobo ja Robo ovat puupölkyn näköisiä eläväisiä, joiden elämän tarkoituksena on viedä pankeista rahat, museoista aarteet ja tietokonepelaajilta vähätkin järjen rippeet. Pelissä ei lakia tosin tieten tahtoen rikota, vaan miekkoset on palkattu testaamaan vartiohenkilöstön valpautta. Alkujaan pari kohelsi Segan Megadrive-konsolissa, joten joskus käännökset tehdään näinkin päin.

Heti alkuun todettakoon, että Bonanza Bros on yksi typerimmistä peleistä, joita kuunaan olen nähnyt. Tarkoituksena on kerätä pelialueelta määrätyt esineet ja poistua vikkelästi paikalta, mikä sinänsä kuulostaa aivan normaalilta, mutta peli itsessään onkin jotain vallan uskomatonta. Käpytellään sisään ovesta, tyrmätään vartija hetkeksi kuularuiskulla, napataan esine, tyrmätään toinen vartija, napataan toinen esine, välillä vaihdetaan kerrosta ja niin poispäin. On niitä aneemisempiakin ideoita nähty, mutta kaiken kruunaa onneton pelattavuus. Esimerkiksi hyppääminen tapahtuu pitämällä tulitusnappia hetken pohjassa, eli yleensä väärällä hetkellä, jos tarkoituksena oli väistää lähestyvää kuulaa.

On pelissä sentään yksi hyväkin oivallus, siinä voi nimittäin koheltaa parina, jolloin kumpikin sankareista liikuskelee itsenäisesti omalla näytöllään. Idean paha puoli onkin sitten siinä, että yksin pelattaessa vierivä alue on vaivaisen kolmanneksen näytöstä vievä kurja viipale, jossa tuntee olonsa todella ahtaaksi.

Sankarihahmoissa, animaatioissa ja ympäristössä on erikoinen nukkeanimaatiota muistuttava tunnelma, mutta muuta mielenkiintoista toteutuksessa ei ole havaittavissa.

Kahdelle pelaajalle tarkoitettu toimintaseikkailu on kieltämättä harvinaisuus, ja sikäli puolustaa paikkaansa, mutta sisällön olisi pitänyt olla monta kertaluokkaa monipuolisempi ja vetävämpi, jotta pakkaus ei jäisi hyllyyn homehtumaan parin pelikerran jälkeen.

Jukka Tapanimäki

U.S. Gold
Amiga, ST, C64
320,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Omat näytöt kahdelle pelaajalle ja karuksi tyylitelty ulkoasu.

Kynnys
Suoraviivainen perusidea.

Yhteenveto
Harvinainen kahdelle pelaajalle tarkoitettu toimintaseikkailu, joka on kuitenkin älyttömän pitkäveteinen.

65

SHADOWLANDS

Valo on pimeyden vasen käsi

Yrityksiä yhdistää toiminta- ja roolipeli on nähty ennenkin, puhtaimpana sekamuotona Drakkhen ja rooliosuudesta tinkivät AD&D-toimintapelit, ja miksei Cadaverkin. Domarkin Shadowlands kuitenkin pomppaa tämän pinon johtoon.

Olen kuollut, mutta henkeni elää. Ja tämä henki on koston henki, joka voi muun muassa tunkeutua neljän sankarin kalloon ja saada nämä jättämään hyvästit auringonvalolle, tunkeutumaan synkkään vankiholviin taistelemaan, kohtaamaan pirullisia ansoja, kiperiä ongelmia sun muuta kivaa vain siksi, että löytäisivät maalliset jäännökseni. Kun kaunis ja viehkeä ruumiini löytyy, kannetaan se temppeliin, ja ruuvataan sielu takaisin kiinni.



McCoyn astuessa teleportteriin tekevät hänen toverinsa löydön.

Valoa hirviöille, jotka pimeydessä vaeltelevat

Tiivistettynä Shadowlands on yläviistosta kuvattu Dungeon Master. Teque ei ole tyytynyt pelkkään kuvakulman vaihdokseen, vaan varsinainen jippo pelissä on Photoscope-efekti. Maan alla maailma on pimeä, ja lyhdyt sun muut heittävät valokehiä ja varjoja ympärilleen. Vaikutus ei jää tähän, vaan normaalien vipujen, painolaattojen sun muiden vipstaakkien lisäksi Shadowlandin maailma sisältää valoon tai sen puutteeseen reagoivia sensoreita. Lisäksi hirviöistä jotkut pelkäävät valoa, toisia se taas houkuttelee kuin liekki kärpäsiä.

Toinen uutuus on sankareiden kyky operoida yhdessä tai erikseen. Ja monet ongelmista luonnollisesti vaativatkin yksin kaksin operointia. Hallintaa helpottavat viisi erilaista (ja vapaasti editoitavissa olevaa) liikkumismuodostelmaa.

Shadowlands alkaa maan päältä. Pelin ensimmäinen maanalainen taso on lähinnä sormiharjoittelua ja kontrolleihin tutustumista, mutta jo kakkostasolla päästään vauhtiin. Ja meno pahenee koko ajan.

Taikaa ja taistelua

Ryhmää liikutetaan ruudulla näkyvistä kuvista kokonaan hiirellä. Eri ruumiinosat palvelevat eri funktioita, sankarit osaavat syödä, katsoa, taistella, poimia esineitä, operoida esineidä ja jopa heittää niitä. Porukkaa voi liikuttaa yhtenä miehenä, mutta mahdollisuus saada koko porukka yhdellä napsauksella hirviön niskaan puuttuu.

Statusruudussa voi editoida muodostelmia, tallentaa ja ladata pelin, syöttää ja nukuttaa sankarin sekä räplätä tavaroita. Tavaroiden vaihto sujuu vähän kankeasti: A:n repusta ei saa tavaraa suoraan B:n reppuun, vaan ainoastaan käteen, ja silloinkin kohteen on oltava todella lähellä.

Taistelu käydään jomman kumman osapuolen kuolemaan saakka, jollei pelaaja päätä vetää pahasti selkäänsä saanutta sankaria kesken pois. Tervetullut parannus tämäkin.

Taikasysteemi on harvinaisen omalaatuinen. Loitsimista voi harrastaa kun löytää loitsun, jota käytetään esineen tapaan, mikäli magiataso on riittävän korkea. Käyttö tyhjentää loitsun kerralla. Omalaatuisuus tulee siitä, että lähes jokainen esine, myös ruoka, sisältää taikavoimaa, joka vähenee käytössä. Eli soihdun palaessa sen taikalataus vähenee ja samoin miekkaa käytettäesssä sen taikalataus vähenee, kunnes ne ovat käyttökelvottomia. Tämän taikalatauksen voi "imeä" esineestä ja siirtää joko



Ensimmäinen henkiinherätyspaikka on kolmostason lopussa.Vain kaksi latausta.



Seinälaatoista saa usein vihjeitä.

Ohjailu tapahtuu sopivaa ruumiinosaa napauttamalla

Vanha tuttu: painolaatat lattialla.



Minotaurus onkin avain vapauteen

Seinät muuttuvat ääriviivoiksi tarpeeksi lähelle tultaessa.



Valosensorit näyttelevät merkittävää osaa

kaiken tai haluamansa määrän loitsuun, jolloin ne ovat taas käytettävissä. Esineitä ei sen sijaan voi enää ladata. Taikuus siis noudattaa entropian lakia: se määrä on alussa vakio ja haihtuu hitaasti olemattomiin sitä käytettäessä.

Ilahduttavasti sekä taistelu- että magiatasot kasvavat tekemällä eikä aserajoituksia ole.

Varjografiikkaa ja teräsrottia

Graafisesti Shadowland ei lyö mitään uusia "Aah!"-ennätyksiä. Vankiluolien asukit ovat niukan näköisiä, ja varsinkin sankarit näyttävät olevan klooneja toisistaan. Ääniefektejä on kumman vähän, joskin ne ovat toimivia.

Naamapotreteilla saa vähän vaihtelua ruudun ulkonäköön ja naamat saa joko riviin alareunaan tai potretti per kulma. Sen verran olisin toivonut, että ne olisi saanut riviin ylöskin, koska on varsin vaikeaa yrittää osua hirviöön tulipallolla, jos se on koko ajan ikonin alla. Hirviöiden tulipallot sen sijaan osuvat pelaajaan valovuosienkin takaa, kiitos vaan.

Ruudun scrollaaminen aiheuttaa hankaluuksia: se ei nimittäin siirry ennen kuin reunassa, ja huolimatta siitä, että oikealla hiirenkorvalla ruutu keskittyy aktiivisen sankarin ympärille, se tuottaa välillä vaikeuksia. Pelattavuus olisi kaivannut vielä vähän hiomista: peli hidastuu kun ruudulla on kohtalaisesti tavaraa. Sankareilla olisi saanut olla juoksumoodi tai edes isolta kartalta valittava autopilotti.


Urhea, mutta tuhoontuomittu taistelu

Yksi ärsyttävä piirre on teräsrotat. Synkissä holveissa nimittäin on pikkuriikkisiä rottia, jotka toisinaan aloittavat hyökkäyksen onnetonta pelaajaa vastaan. Mahtava sankari ei voi tehdä muuta kuin vaihtaa paikkaa, sillä näille rotille ei yksinkertaisesti voi tehdä mitään. Ei voi esimerkiksi nostaa teräksen kuorruttamaa jalkaa ja liiskata koko jyrsijää. Toinen rasittava piirre on sankareiden totaalinen tyhmyys. He eivät osaa kiertää kuoppia tai maastossa olevia esteitä, puhumattakaan ovista ahtautumisesta. Mutta ehdottomasti tympivin piirre ovat kerrastapoikki-ongelmat, jolloin väärän vedon ja ajattelemattomasti suoritetun tallennuksen (yksi tilanne per levy) seurauksena peli on pakko aloittaa alusta, koska virhettä ei voi korjata.

Shadowlandsin hyvät puolet onnistuvat kuitenkin voittamaan heikkoudet. Omaa ideaa on enemmän kuin tarpeeksi, joten toivottavasti mahdollinen suosio aiheuttaa parannellun jatko-osan koostamisen. Joka tapauksessa Tequen paras peli kautta aikojen.

Nnirvi

Apua matkaan

Shadowlands vaati formatoimattoman diskin tallennuslevyksi. Jos sellaista ei ole käsillä, saa sellaisen tehtyä formatoimalla hiukan levykkeen alkua ja resetoimalla koneen. Ja niitä kannattaa tehdä saman tien pari kolme.

Heti maan päällä oikeasta nurkasta alhaalta löytyy jousipyssy. Säästä se kuitenkin ykköstason lopun kolmen luurankomiehen tappamiseen, nämä kun säännönmukaisesti liiskaavat ryhmäsi. Kerää myös maan päältä kepit ja omenat.

Pimeys on ystäväsi, sillä valossa huonosti erottuvat salanapit näkyvät mustina ruutuina pimeässä.

Säästä loppuun palaneetkin soihdut: niillä on käyttöä, kun joku laatta pitää saada pysymään alhaalla.

Mikäli laatta vaatii paljon painoa, pistä siihen arkku (ei toimi aina ongelman luonteesta riippuen).

Kolmen sankarin joutuessa vangiksi ja rottien purressa liikuta vanki mahdollisimman kauas ja pistä uneen. Näin sinulla on senssit säilyä hengissä pelastusoperaation loppuun.

Domark
Amiga, ST
320,–
Testattu: Amiga

Toteutus

Grafiikka ei ole maailman parasta eikä vieritys sulavinta. Efektejä on rajoitetusti, mutta ne ovat hyödyllisiä. Lisämuistilla ja -levarilla pelaaminen on erittäin miellyttävää.

Kynnys

Selkeä käyttöliittymä. Sopii hyvin ensimmäiseksi toimintaroolipeliksi pelkkään joystickin heilutteluun kyllästyneille, mutta palkitsee vaativammankin pelaajan.

Yhteenveto

Pikku epäkohdistaan huolimatta erinomainen ja uutta ideointia sisältävä roolipeli. Photoscope ja ryhmän osiin jakaminen antavat pelille aivan oman luonteen.

90







Kadonneiden aseiden metsästäjät

Hetken aikaa Black Cryptiä pelattuani luulin, että Dungeon Master on vihdoinkin kohdannut voittajansa, mutta eipä sittenkään. Black Crypt kaatuu nimittäin omaan näppäryyteensä ja aivan uskomattomaan vaikeuteensa.

I'll be back!

Taustatarina kertoo, kuinka 22 vuotta sitten voimakas pappi nimeltä Estoroth Paingiver ajettiin pois Asteran maasta. Vuotta myöhemmin hän palasi demoniarmeijan ja muitten kuolemattomiensa kanssa ja pani Asteran polvilleen. Asteran neljä kiltaa kuitenkin yhdistyivät ja suunnattomien ponnistusten heidän sankarinsa ajoivat Estorothin jälleen pois, tällä kertaa toiseen ulottuvuuteen. Ryhmä itse menehtyi kamppailun päätteeksi.

Nyt ulottuvuuksien välinen verho on repeytymässä. Neljän uuden rohkean miehen (naisen) on tunkeuduttava hänen luolastoonsa, etsittävä edeltäjiensä neljä maagista asetta ja deletoitava hänet iäksi.

Black Cryptissä on mukana lähes kaikki se, mikä Dungeon Masterissa ja Eye of Beholdereissa viehätti, vain paljon paremmin toteutettuna. Hirviöt ovat älykkäitä, tehtävät loogisia ja tunnelma suorastaan käsinkosketeltava.

Eteenpäin pääseminen riippuu enemmän omasta kekseliäisyydestä kuin hirviöiden lahtaamisesta, niin kuin olla pitääkin. Osan riemusta (tai tuskasta) vievät tosin käsikirjan loppuun painetut kartat ja vihjeet, joita ei yksinkertaisesti voi olla vilkuilematta.

Neljä urheaa sankaria

Seikkailijajoukko koostuu tuttuun tapaan neljästä henkilöstä: mukaan tulevat taistelija, pappi,



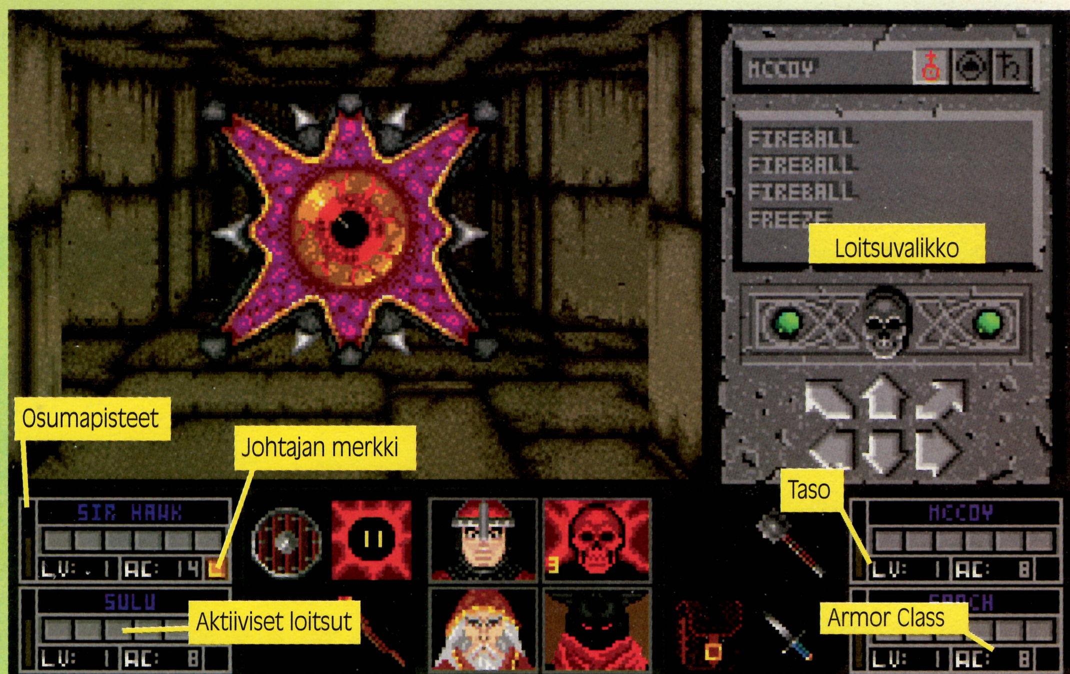




druidi ja maagi. Sankareille saa valita ulkomuodon ja nimet, sekä pistevarastosta jakaa bonuksia haluamilleen ominaisuuksille. Kokoonpanoa ei kuitenkaan voi muuttaa, eli mukaan ei esimerkiksi saa kahta taistelijaa, vaikka kuinka haluaisi.

Käyttäjäliityntä on erittäin käyttäjäystävällinen ja tuttu muun muassa esikuvistaan Dungeon Masterista ja Eye of the Beholdereista. Liikkuminen tapahtuu hiirellä ja taistelu hämäävästi ottelijan kasvoja, ei itse asetta näpäyttämällä, mikä sinänsä vaatii totuttelua. Minkäänlaista viivettä käskyissä ei ole, toisin kuin esimerkiksi raivostuttavan hitaassa taistelussa a la EOB.

Jokaisen sankarin toinen käsi on aktiivinen eli siihen laitetaan ase, toiseen käteen laitetaan kilpi tai pienehkö ase, jolloin hän voi hakata molemmilla käsillä. Tuttuun rasittavaan D&D-tapaan esimerkiksi maagi ei osaa käyttää miekkaa. Vaikka Dungeons & Dragons on ollut ilmiselvänä esikuvana, siitä poiketen armour class on sitä parempi mitä suurempi.



Loitsunkäyttö sujuu kuin tanssi

Loitsuja voi olla käytössä yhtä aikaa viisi ja ne heitetään loitsun nimeä näpäyttämällä. Käytettävissä olevat loitsut näkyvät jokaisen hahmon omassa loitsukirjassa selväkielisinä mikäli taso riittää niiden heittämiseen. Käytetty loitsu palautuu palautuu hetken lepäämisen jälkeen epämääräisistä merkeistä jälleen selväkielisiksi, jolloin sen taas saa käyttöön. Näin vaikka kaikki viisi aktiivista loitsuja voivat olla samoja. Lisää loitsuja saa luolista löytyvistä kirjoista.

Vinkkejä etenemiseen saa siellä täällä lojuvista kirjekääröistä. Esimerkiksi ensimmäisellä tasolla kerrotaan suoraan, että alakerrassa vaanivan ogren saa tapetuksi vain ogrebladella ja toisessa käärössä kerrotaan samaisen ogrebladen olevan kirottu ja vievän elinvoimaa sankareilta. Kolmannella tasolla taas vihjaistaan, että kannattaa mennä kerrosta alemmas, ennen kuin käy näkymättömien hirviöiden kimppuun.



Ogre käy myös hyvästä esimerkistä oppivista hirviöistä. Jos sankareilla ei ole ogrebladea, kaksipäinen otus odottelee heti portaiden alapäässä valmiina iskuun. Jos miekka taas on valmiina, ogrea saa haeskella alakerroksesta.

Uutta Black Cryptissä on loitsu nimeltä Wizard Eye, joka piirtää selvää karttaa sankareiden kulkemasta reitistä ja myös säilyttää sen muistissa siirryttäessä kerroksesta toiseen. Kartan merkitys tosin vähenee dramaattisesti, jos käyttää Electronic Artsin raukkamaista temppua (manuaalin karttoja) hyväkseen.

Roinaa vaikka muille jakaa

Tavarankantokyky riippuu paitsi voimasta myös siitä, sattuuko löytämään kantamiseen tarvittavia säkkejä, laukkuja tai arkkuja sekä nuoliviinin nuolia varten. Jos sankarilla on liikaa tavaraa, hän väsyy ja kuolee, mikäli ei saa nukkua välillä.



Vaateruutu on jaettu kolmeen eri osaan: aseistukseen, vaatetukseen ja asusteisiin. Aseistukseen kuuluvat myös haarniskat ja kypärät, asusteisiin sormukset, kaulanauhat, vyöt ja muut pikkuroinat. Näin kryptan koluajalla voi olla päällään sekä vaatteet että haarniskat niin kuin loogista onkin.

Osumapisteet, kestokyky ja ravitsemustilanne näkyvät pylväinä, joita napsauttamalla saa näkyviin statusruudun. Se yleensä selvittää, miksi sankarit näyttävät kärsivän, vaikkei hirviöitä näykään: tyypillä on nälkä, jano tai uni.

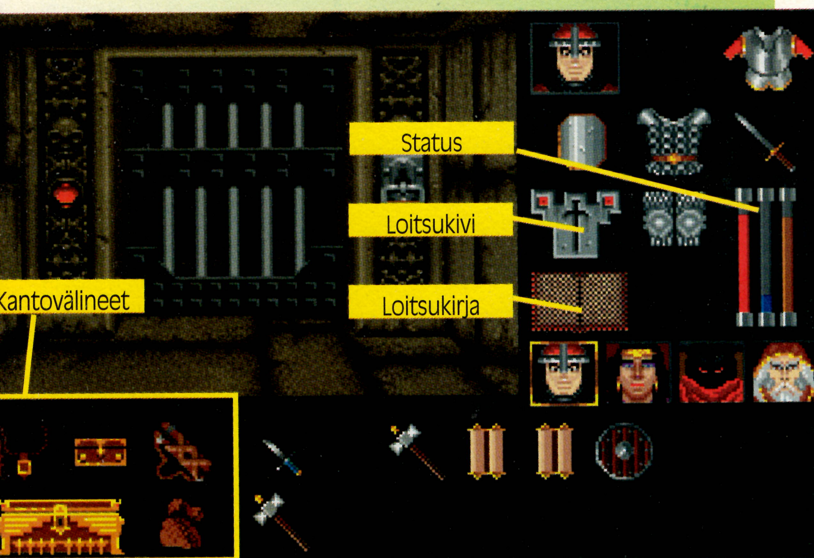
Kaunista maisemaa

Graafisesti peli on huippuluokkaa: hirviöt ovat hyvin animoituja ja uudennäköisiä, luolasto kaunis. Valoa ei kuitenkaan käytetä hyväksi kuin tarkoituksellisesti pimeissä kohdissa, eli se ei häivy pikkuhiljaa kuten esimerkiksi Dungeon Masterissa.

Äänet ovat sellaisia kuin pitääkin. Askelten ääni kertoo, onko hirviö tulossa vai menossa, miekat viuhahtavat miehekkäästi ja loitsuilla on kullakin oma suhahduksensa. Mitään kuolinkorahduksia eivät sankarit eivätkä hirviöt sen sijaan päästä, kunhan hiipuvat hiljaa pois.

Joitakin raivostuttavia puutteita pelissä kuitenkin on: mistään ei saa selville hirviön nimeä ja uusi keksintö, näkymättömät lattialaatat, eivät anna itsestään mitään merkkiä kun





niiden päälle astuu. Vaikeus on melkoinen: jäin seitsemännellä tasolla totaalisesti jumiin huolimatta kartoista ja vihjeistä, mikä jo kielii jotain pelin vaikeudesta.



Holveihin vie tieni

Black Cryptin ensimmäinen taso on tutusti harjoittelutaso, jonka ainoat hirviöt ovat erivahvuisia pallosilmiä. Tasolta poispääseminen kuitenkin vaatii jo aivoja: ogreblade tarvitaan kakkostason alun hirviön tappamiseen, mutta avain oveen, jonka takana miekka on, onkin kakkostasolla...

Alimmilla tasoilla hirviöt muuttuvat inhottavimmiksi: teleporttaavat harmaat pirulaiset varastavat aseet, vihreät kattoryömijät myrkyttävät, näkymättömät pitää saada näkyviksi ennen kuin niihin osuu, osaan hirviöistä eivät loitsut tehoa ja niin edelleen. Kaiken kaikkiaan kuitenkin vanha kunnon hit & run -tekniikka tehoaa yllättävänkin helposti, sen sijaan tuttu "liiskaa ne ovella" -tekniikka ei toimi.

Black Crypt on nautittavaa, joskin osittain turhauttavan vaikeata seikkailua hyvin tutusti toteutetussa ympäristössä. Dungeon Masterin voittajaksi pelistä ei kuitenkaan ole.

Tuija Linden

Toteutus
Kauniisti toteutettu holvistoseikkailu, jossa mielenkiintoa pitävät yllä mahtava tunnelma ja loogiset arvoitukset. Osittain turhauttavan vaikea.

Kynnys
Tuttua kamaa Dungeon Master ja EOB-veteraaneille.

Yhteenveto
Erittäin haasteellinen, mielenkiintoinen ja riippuvuutta aiheuttava holvistoseikkailu. Kaunista grafiikkaa ja tarkoituksenmukaisia ääniä.

90

Electronic Arts
Amiga
350,–
Testattu: Amiga



Ultima VI
The False Prophet



Odotus palkitaan... vai?

Britannian alamaailmaa ei enää ole: paha on karkoitettu. Mutta uusi uhka, gargoylet, ovat ilmestyneet jostain ja pikku hiljaa selviää, kenet he haluaisivat miekan kärkeen: sinut, Avatarin. Siirryttyäsi Britanniaan oudoissa olosuhteissa gargoylet melkein uhraavat sinut, mutta ratsuväki on ajoissa. Suuri seikkailu alkaa...

Ultima VI merkitsee jättiaskelta Ultimoiden kehityksessä: alkeellisen näköinen grafiikka on parantunut huimasti, ja niin kaupungit kuin muutkin vierailtavat paikat ovat samassa mittakaavassa. Jopa maan alla on luovuttu kolmiulotteisuusefektistä ja sielläkin liikutaan lintuperspektiivistä katsottuna. Esineitä on valtavasti, ja kaikkia pystyy vähintään liikuttamaan. Ultima VI:n valtavalla kartalla voidaan maksimissaan kahdeksanhenkistä ryhmää ohjata joko hiirellä tai näppäimistöllä.

Ultima VI:sta ovat amigistit varmasti odottaneet, PC-originaalihan ilmestyi jo pari vuotta sitten. Mutta miten tämä raskas peli sitten toimii Amigassa?

Kiintolevytön karvalakki-Amiga vaatii megan muistia ja enemmän, mikäli aikoo käyttää kahta levyasemaa. Kolmella levykkeellä toimitettava peli vaatii neljä tyhjää levykettä, mutta installointi sujuu yllättävän hyvin jopa yhdellä levyasemalla.

Ensin peli testattiin yksilevyasemaisella megaisella 500:lla. Alkuanimaation ja pelihahmon luomisen jälkeen pelin alkuun pääseminen, kolmen gargoylen tappo, keskustelu Lord Britishin kanssa ja noin 15 sentin matkan eteneminen vaativat useita kymmeniä minuuteja ja levynvaihtoja, minkä jälkeen levari pyörähti joka kerran kun pelihahmo liikahti, eli Avatar liikkuu noin sentin sekunnissa. Sitten päästä kuului poksahdus ja pieni verinoro valui korvasta.

Siis jos et omista parin megan Amigaa kiintolevyllä, jätä Ultima VI väliin. Sitä ei ole tarkoitettu peruskoneille (vertaa Red Baron).

Kaikeksi onneksi U6:n voi myös installoida kiintolevylle, joka säästää pelaajan käsivarren neljän levyn ramppaamiselta. Nopeutumisen ja lataustuokioiden pois jäämisen lisäksi juuri muuta iloa ei siitä olekaan. Nor-

maalissakin pelissä U6 on epämiellyttävän hidas pelata, ja jos ruudulla on animaatioita tai NPC-hahmoja tippuu liikkuminen todella hitaaksi.

Hupaisa yksityiskohta kiintolevyltä pelaamisessa on se, että minkäänlaista moniajoa ei sallita. Jopa ainokainen pieni viruskilleri on murhattava taustalta pois, jotta peli suostuisi aloittamaan lataamisen. Valita voi sentään, mihin hakemistoon pelin asentaa. Tilaakaan se ei vie kuin 2,4 megaa.

Perus-Amigalla tätä ei kyllä moni pelaa läpi. Eli vaikka kovo auttaa Willy Beamishissä, ei se tee samaa Ultima 6:en Amiga-käännöksessä. Voi voi.

Nnirvi
Jukka Kauppinen

Amiga Update
350,–

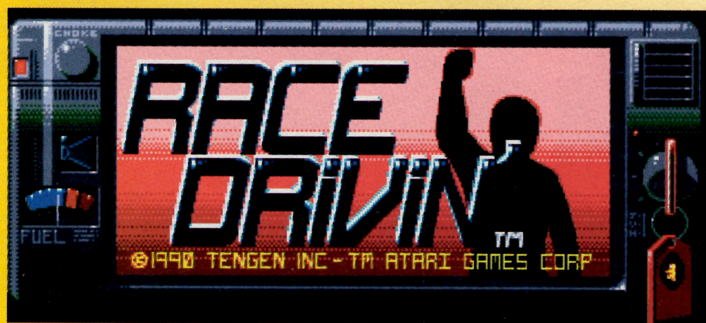
Toteutus
Ei yhtä värikäs kuin PC-versio, mutta vanhoihin Ultimoihin verrattuna kuin sateenkaari. Liian raskas peli perus-Amigoille, ja kiintolevy auttaa vain ergonomiaan, ei pelin nopeuteen.

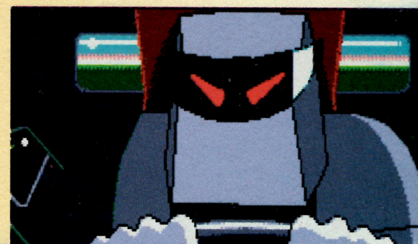
Kynnys
Ihan hyvä, joskin joskus työläs käyttäjäliityntä. Englanninkielistä tekstiä runsaasti.

Yhteenveto
Klassinen roolipeli, mutta lähinnä Amiga 3000:n omistajille. Ilman kiintolevyä ei ostoa kannata harkitakaan.

Perus-Amiga
40

Kiintolevy-Amiga
75





Stunt-kuskin housuissa



Alussa oli Hard Drivin', kolikkopeli, josta kaikki puhuivat. Kotimikrokäännökset eivät paljoa puhuttaneet, eivät edes datalevykkeet. Sitten pelihalleihin ilmestyi Race Drivin', peli, johon kaikki jonottivat. Mutta jonottavatko kauppoihin, kun käännökset ovat nähneet päivänvalon?

Odotukset nousevat korkealle erinomaisen intron jälkeen, teemana klassinen hyvän ja pahan kamppailu. Itse pelissä ei ole kyse mistään mustavalkoasetelmasta, ajellaanpahan vain kovaa.

Perinteisen Stunt Speed -radan lisäksi löytyy kaksi uutta, Autocross sekä Superstunt korkkiruuvikierteineen. Menopelin voi valita automaattivaihteistolla tai ilman, kolmesta vaihtoehdosta, joilla kullakin on omat etunsa. Kaikki hyvin tähän asti, tosin minkäänlainen harjoittelu ei ole mahdollista, mikä on outoa.

Mutta jälleen kerran täytyy todeta, ettei hiiri tai joystick pysty korvaamaan rattia, ei vaikka itkisi. Ei auta, valitseepa ratin vastineeksi kumman tahansa edellämainituista. Ei auta, vaikka ajotuntuman voi säätää kymmenestä herkkyysasteesta. Ei auta, iskeepä jarrut pohjaan tai matelee kilpikonnavauhtia. Auto ei kertakaikkiaan tahdo pysyä tiellä, vaan kyntää mielummin tienlaitaa. Ainoa jokseenkin pelattava rata on perusradan Speed-osuus, sekin automaattivaihteistolla ja kaikki maiseman yksityiskohdat pois karsittuina. Tuntuu kuin pelitestaus olisi unohdettu kokonaan.

Vektorit päivittyvät kohtuullisen nopeasti, kunhan ruudulla ei ole liian monimutkaisia rakennelmia. Muutoin meno käy melkoiseksi nykimiseksi, mistä osa kyllä menee pelattavuuden piikkiin. Moottorin ääni kuulostaa samplatulta hyttysen ininältä vahvistettuna, mikä tosin on yleistettävissä lähes kaikkiin autopeleihin.

Kaksinpeluumahdollisuuksia on kahta tyyppiä. Hard Drivinista tuttu toisen kuskin koukeroiden muistiin tallentaminen, joita toinen saa seurata tietokonekaverin kanssa. Vaihtoehtoisesti voidaan välikaapelilla liittää kaksi Amigaa (tai PC:tä) toisiinsa, joissa kummankin levari lonksuttaa omia korppujaan. Josko tämä on vaivan ja rahan arvoista, on kyseenalaista.

Race Drivin' täytyy todeta yhdeksi alkuvuoden suurimmiksi pettymyksiksi. Paremmalla pelattavuudella Tengenin käännöksessä olisi ollut ainesta jopa Pelit Huipuksi. Onko aikataulu ollut tiukassa vai laiskuus muuten vain yllättänyt ohjelmoijat jättämään pelinsä keskeneräisen tuntuiseksi? Ken haluaa simuloitua stunt-autoilua, ostakoot Geoff Crammondin parin vuoden takaisen Stunt Car Racerin. Ne, joilla se on, eivät muuta tarvitsekaan.

Jukka ja Pekka Piira



Domark/Tengen
Amiga, ST, PC
325,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Parempiakin vektoreita on nähty, mutta ajavat asiansa. Hieno intro!

Kynnys
Kunnianosoitukset sille, joka saa auton pysymään radalla kuin radalla.

Yhteenveto
Potentiaalinen peli valunut hukkaan pelattavuuden myötä. Sääli.

73



Akrobatiaa ja innovaatioita

Ruutupukuinen Harlekiini vietti lapsuutensa Chimericassa, unista ja kaukaisista muistoista kootussa valtaisassa maailmassa, jossa jokaisen kulman takana odotti tutkimattomia, toinen toistaan fantastisempia maailmoja. Maailman käyttövoimana oli lapsen viaton uteliaisuus, mutta Harlekiini varttui ja muutti pois kotoa, minkä seurauksena epäuskon voimat alkoivat jäytää kotikontuja, kunnes lopulta sen sydän murtui. Niinpä niin, monenlaisia juonia peleissä näkee, mutta tämä on ehdottomasti yksi herttaisimmista, melkeinpä itkettävän liikuttava. Arvatenkin kotiin palanneen Harlekiinin tehtävänä on korjata Chimerican sydän.

Peliformaattina on läpeensä koluttu loikkimisen ja ammuskelun yhdistelmä, mutta eipä hätäillä, vielä ideasta löytyy uutta potkua, kun ei suotta pihtailla ideoiden kanssa. Sankari yltää melkoisiin temppuihin, joista itsestään selvimpiä ovat huimat pomput ja sydämien viskominen heittoaseena. Lisäksi miekkonen pystyy kapuamaan viistoja pintoja Striderin tyylisesti, roikkumaan heilureissa ja köysissä, ohjailemaan putoamistaan sateenvarjolla, konttaamaan ahtaissa paikoissa, muuttumaan vedessä polskivaksi enkelikalaksi ja pomputtelemaan ympärinsä hyppypallon kyydissä. Aluksi seikkaillaan kellotornissa kapuammalla sen huipulle, jossa todetaan kellon pysähtyneen ja sujahdetaan kolossin uumeniin korjauspuuhiin. Jatkossa odottaa yhä vain unenomaisemmiksi muuttuvia palapeli-, karamelliynnä muita maisemia, joissa taatusti riittää tekemistä pitkiksi ajoiksi.

Ampumisen ja ympäriinsä viuhtomisen lisäksi sinne tänne on ripoteltu aivoja herätteleviä pulmia, joiden sijainnin tunnistaa siitä, että sankarin pään ylle syttyy lamppu. Odottelemalla pienen tovin näyttöön ilmestyy ytimekäs vihje. Enimmäkseen pulmat ovat simppeliä vipujen kääntelyä, mutta jo oikeiden namikoiden etsimisessä on aivan kylliksi puuhaa.

Monipuolisuuden lisäksi vauhdikkuus ja melkoisen kunnioitettava koko ovat pelin parhaat puolet. Jotenkin etäisesti hiipii mieleen Segan Sonic The Hedgehogin vauhdikkaat akrobaattitemput, joskin aivan yhtä mielettömään lentoon tämän sankarin rahkeet eivät riitä. Myös tekninen toteutus on huippulaatua kahden kerroksen sulavalla vierityksellä, vauhdikkailla animaatioilla ja virheettömällä pelattavuudella, unohtamatta räiskyvän kirjavaksi yltyvää värinkäyttöä.

Lievästä hehkuttelusta huolimatta Harlequin on loppujen lopuksi perin tavanomaisen tuntuinen peli, mutta sitä pelatessaan tuntuu todella uppoutuvansa uuteen ja ihmeelliseen ulottuvuuteen, mikä on aina hyvän pelin merkki. Peli vaivaa, kiusaa, härnää, houkuttelee ja lopulta melkein tekee hulluksi, kunnes silmissä alkaa vilistää lentäviä sydämiä, pomppivia kelloja sun muuta surrealistista kamaa.

Jukka Tapanimäki

Gremlin
Amiga, ST
320,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Makoisalla ulkoasulla kuorrutettu, vauhdikas ja sulava peli, jossa höysteenä on vaihteleva äänitausta.

Kynnys
Tuttua loikkimista, mutta ongelmien setviminen vaatii tarkkaa silmää ja kekseliäisyyttä.

Yhteenveto
Yksi parhaimpia ja idearikkaimpia pomppimispelejä pitkiin aikoihin.

90





Gremlin haistoi ison rahan raapustaessaan nimensä Games Workshopin lautapelien käännöksiin oikeuttavaan sopimukseen. Hero Quest ei liiemmin säväyttänyt, mutta kuinka käy avaruusurhoille Space Crusadessa?

Kun ihminen keksi varppimoottorinn, hän vihdoin valloitti tuon käymättömistä korpimaista vihoviimeisen. Varppimoottori mahdollisti matkan varppiavaruuden kautta, jolloin valovuosien matkan taittuu tunneissa. Mutta eihän ihmisrotu ole koskaan pystynyt täysin hallitsemaan löydöksiään. Avaruuslaivoja katosi varppiavaruuteen, josta ne saattoivat vuosikymmenien kuluttua ajelehtia takaisin. Hylkyinä.

Suuressa tietämättömyydessään ihminen vapautti myös varppiavaruudessa piileskelevät Kaaoksen voimat ja syttyi tuhansien vuosien sota.

Pelastajaksi nousi Ihmisten Avaruuden Keisariksi tituleerattu mies, loistava sotilas ja diplomaatti, joka yhdisti ihmiset Imperiumiksi ja perusti avaruusmerijalkaväen, Legions Asartesin. Space Crusade keskittyy kuvaamaan näiden erikoisyksiköiden toimintaa ihmiskunnan vihollisia vastaan.

Ristiretkeläiset on scifi-roolistrategiapeli, jossa legioonalaiset putsaavat avaruushylkyjä kaaoksen palvelijoista.

Haamuja menneisyydestä

Muistaako kukaan Laser Squadin? Kyseisen pelin vaikutus vilahtaa jo Space Crusaden lyhyessä introssa ja voimistuu pidemmälle edettäessä. Tahatonta tai ei, mikään haitta se ei suinkaan ole, onhan Laser Squad yhä yksi parhaimpia "ei-täysiverisiä" strategiapelejä. Siinä missä Laser Squad oli kuvattu lievästi kolmiulotteisesti, yhdistää Gremlinin käännös sekä kaksiulotteisen "linnunsilmä"- että isometrisen 3D-kuvaustavan.

Kolme pelaajaa voi ottaa osaa puhdistusoperaatioihin tietokoneen hoidellessa pahojen poi-

Space Crusade

kien roolin. Tehtäviä on tusina ja ne vaihtelevat simppelistä "tapa kaikki alienit" -skenaariosta kaaoksen kuution tuhoamiseen (vehje, jolla vihollliset suunnittelevat jotain jänskää). Yksikköjä on valittavissa loogisesti kolme. Jokainen yksikkö koostuu komentajasta ja neljästä alaisesta.

Ennen tehtävää luonnollisesti varustaudutaan. Asearsenaali vaihtelee lussusta pultterista sinkoon, jonka tuhovoima kattaa neljäkin vihollista. Varomaton sinkoilija saattaa siinä sivussa pyyhkäistä omiaankin (kokemusta on!).

Aseistauduttuaan tiimi valitsee varusteensa. Näitä ovat muun muassa lämpöpommit, sokaisukranaatit ja suojakentät. Useimmat ovat kertakäyttöisiä, toiset, kuten tähtäin, säilyvät läpi koko tehtävän. Terminaattorihenkisesti komentajaa voi parannella biomekaanisin osin, kuten bionisin silmin tai käsin. Varusteiden saatavuus vaihtelee yksiköiden kesken, samoin komentajien käytettävissä olevat erikoiskäskyt, joilla tarvittaessa tehostetaan joukkion toimintaa eri tavoin, esimerkiksi tuplaamalla hyökkäysvuoro.



Legioonalaiset laivalla

Varsinainen tehtävä alkaa hyökkäysaluksen telakoiduttua hylyn kylkeen. Näyttöön ilmestyy ylhäältä kuvattu näkymä pelialueesta. Jottei operaatio äityisi käytävillä harhailuksi, ruudulta löytyy myös hylyn kaavio. Ikoneista hoidellaan välttämättömät tarpeet kuten liikkuminen ja taisteleminen. Ennen vuoron lopettamista voidaan varusteet ottaa käyttöön ja komentaja huutaa käskynsä. Pelaajan lopetettua vuoronsa hoitelee tietokone pahojen liikuttamisen.

Vihulaista voi joko röpötellä kaukaa, käydä käsirysyyn tai pahimmassa tapauksessa paeta. Jos oikein hyvä onni myötä voi vihollisen liiskauttaa oven väliin. Taistelutapahtumien ajaksi kamera siirtyy huoneen ylänurkkaan, mikä on lähinnä kosmeettinen seikka, mutta toimii hyvin. Peliareenan saa kytkettyä kolmiulotteiseksi milloin tahansa, tosin vain ympäristöä tarkkaillakseen.

Vuorojen välillä astuu kuvaan jokin 19 eri satunnaistekijästä. Joistakin on hyötyä, kuten androidien simahtamisesta ja koko aluksen ovien hallinnasta. Ikävimpiin taas kuuluvat hylyn turvajärjestelmän ilkeä tapa eliminoida satunnainen sotilas sekä sielunimijävampyyrit.

Kultaa ja kunniaa

Tehtävän suoritettuaan yksikön on palattava valtaussukkulaan ennen vuororajan umpeutumista. Voi sitä sotilasraukkaa, joka jää ulkopuolelle. Jos pelaajia on useampi kuin yksi, voittaja ratkaistaan pistesaaliilla. Eräät tehtävät edellyttävät kilpailevien joukkojen eliminoimista, joten semmoisia rauhanturvajoukkoja ne ovat. Tyylia ei sinänsä ole vierasta ristiretkeläisille.

Menestyksekkään suorituksen jälkeen komentajan mitalitili karttuu. Mitalit vaikuttavat käytettävissä olevien varusteiden määrään. Merkkejä kauppaamalla komentaja voi ostaa itselleen arvoja, unelmanaan ylikapteeniksi nimettäminen. Mitä korkeampi arvo, sitä enemmän komentoja. Komentajan voi majoittaa levykkeelle.

Miniatyyriukot bittikartalla

Toteutus on ensiluokkaista. Grafiikka on erittäin selkeätä ja huolellisesti työstettyä. 3D-näkymä on luku sinänsä: isot spritet, esikuvinaan lautapelin figuurit, on piirretty ja animoitu erinomaisesti. Kaikki varusteet ja aseet sotilaiden hanskoissa ovat erinäköisiä suuliekkejä myöten, ja helposti tunnistettavissa, tosin sinko muistuttaa lähinnä varsieväkalaa.

Pikkumiehiä käy välillä sääliksi pelin isoimman vihollisen Dreadnoughtin, jauhaessa heitä kanuunoillaan. Hylkyjen käytäviltä kantautuu etäistä hirviöiden mylvintää ja sotilaat pokshtelevat saappaistaan voimakkaan räjähdyksen saattelemana ja saapa halutessaan musiikkiakin taistelua ryydittämään. Eli äänipuoli on hoidettu kiitettävästi.

Gremlin teki sen taas

Lautapelin "liiku sinä, sitten minä" -systeemi on käännetty sujuvaksi ja monipuoliseksi käyttäjäliittymäksi. Hero Questin kaoottinen systeemi on onneksi heitetty romukoppaan. Reaaliajan puuttumisesta on pikemminkin hyötyä kuin haittaa, muutoin tuloksena saattaisi olla melkoista sohimista. Vaikeustaso on mitoitettu sopivasti ja 12 skenaariota tarjoavat yllinkyllin haastetta itse kullekin. Tulevat tehtävälevykkeet pitävät mielenkiintoa yllä jatkossakin.

Space Crusadessa ei juuri suurempia vikoja ole. Ainoa nipottamisen aihe on manuaali, joka on sekava ja yliselittelevä tyyliin "Voit avata ovia, jos haluat. Mutta sinun ei ole pakko avata ovia, jos et halua." Space Crusade on pakko-ostos kyseisen sanan taikavoimaan uskoville ja muillekin pelaajahenkilöille.

Jukka ja Pekka Piira

VAROITUS!

Kaaoksen voimat ovat vallanneet pelin koodinkin. Space Crusade nimittäin ei näytä toimivan kaikissa 1.3 Amigoissa. Ongelma ilmenee kakkoskorpussa (data disk). Siispä kannattaa pitää kuitti visusti tallessa mahdollisen vaihdon varalta.

Gremlin
Amiga, ST (PC, C64 tulossa)
325,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Selkeä ulkoasu joustavan pelisysteemin kuorruttajana. Ehdat efektit.

Kynnys
Kökköinen manuaali syytä kahlata läpi. Muutoin helposti omaksuttava.

Yhteenveto
Hauskaa ja harmitonta bittiviihdettä.

95









Turistit turvallisesti etelään

Lentosimulaattoreita tuntuu nykyään olevan hieman joka lähtöön, mutta aihepiiri on kummasti rajoittunut hävittäjäkoneisiin. Saksalainen Thalion päätti aloittaa simulaatiosarjansa toisenlaisella tuotteella ja palkkasi ohjelmoijakseen entisen matkustajakonelentäjän.

Rainer Bopf valitsi simuloitavaksi koneeksi suht' tuoreen Airbus A320:n. Eroa siinä vanhempiin suihkumoottorikoneisiin verrattuna on ohjaamon pelkistys ja tietokoneen mukaantulo. Nippeleiden ja nappuloiden määrä on vähentynyt rankasti, sillä tietokone hoitaa lähes kaikki sellaiset toiminnot, joiden valvomiseen ei välttämättä tarvita ihmistä.

Airbus on myös niin sanottu fly-by-wire-kone, sillä mekaanisia, liikkuvia osia on korvattu elektroniikalla. Ennen ohjaussauvan liikkeet välittyivät erilaisia kaapeleita myöten eteenpäin, Airbusissa tietokone tulkitsee sauvan liikkeet ja välittää tiedon ohjaustietokoneille, jotka puolestaan kontrolloivat ohjaussiivekkeitä.

Pelissä tietokone hoitaa jopa laskeutumisen, joskin allekirjoittaneen koelennoilla huomattiin, ettei tietokonekaan ole erehtymätön. Useammin kuin kerran Airbus mätkähti pellolle laskutelineiden palaset sinkoillen. Airbusin tietokoneohjelmistosta vastaavat henkilöt väittäisivät varmasti, että kyse on tietty inhimillisestä virheestä.

Vaikka pelin paketti ei olekaan kooltaan massiivinen, on se sitä painoltaan. Kuorien sisältä löytyy 200-sivuinen manuaali (englanniksi), pari isohkoa lentokarttaa, lentokenttien ILS-lähestymiskarttakirja ja vielä julisteen muodossa oleva kuva Airbusin ohjaamosta. Paperin paljouden ansiosta Airbusin paketti on varmasti painavin pelipaketti, johon olen tähän mennessä törmännyt. Harmittavaa on, että lentokartoista on jätetty pois juuri se osio, jossa näkyy Helsinki ja palanen muuta eteläistä Suomea.



Kartat ovat samoja, joita käytetään oikeassa ilmailussa, joskin kaikissa on varoitus olla käyttämästä niitä todellisessa navigoinnissa. Tämä johtuu siitä, että esimerkiksi lentokenttien ILS-lähestymiskartat muuttuvat vähän väliä, eivätkä pelin mukana tulevat kartat ole varmasti enää ajan tasalla.

Käsikirja on selvästi saksalaisen kirjoittama, sen verran huonoa englannin kieltä se viljelee. Muutakin valittamista manuaalissa on: jostakin syystä sen lähestyminen aiheeseen tuntuu jotenkin välinpitämättömältä ja pinnalliselta. Niinkin tärkeä osuus kuin ensimmäinen testilento käsitellään niin kehnosti, että pelaajalle jää erittäin sekava kuva pelistä ja lentokoneen toiminnoista. Ohjeiden mukaan lentäminen ei kovinkaan helposti saa aikaiseksi toivottua lopputulosta. Viimeisessä kappaleessa sanotaan: "Nyt olet suorittanut ensimmäisen lentosi ja laskeutunut turvallisesti (toivottavasti) lentokentälle." Kun ohjeissa kaikki suunnat ja toimenpiteet kuvataan "vähän sinne päin" ja "lentele siinä kunnes tuntuu siltä, että pitäisi kääntyä" -tyyliin, niin kentälle pääsy on työn ja tuskan takana. Koko käsikirja pitäisi mielestäni kirjoittaa kokonaan uusiksi ja huolella.

Koska kyseessä on matkustajakone, ei vektorigrafiikan vauhdikkuus ole mitenkään tärkeää. Näyttö päivittyy 3–5 ruutua sekunnissa, mikä ei tosiaankaan ole päätähuimaavaa. Olisi odottanut, että grafiikka olisi ollut hieman yksityiskohtaisempaa, mutta ilmeisesti ohjelmoijan mielestä Airbusilla lennettäessä ei tarvitse nähdä maaston piirteitä. Äänet ovat suihkumoottorin suhinaa kera muutaman varoituspiippauksen.

Peliä voi pelailla joystickillä tai hiirellä, mutta hiiriohjaus on huomattavasti miellyttävämpää ja tarkempaa. Toimintanappuloita ei ole niin paljon, että aloitteleva pelaaja niihin hukkuisi, mutta kuitenkin sen verran paljon, ettei niitä ulkoa kukaan opettele. Siksi erillinen referenssikortti nappuloista ja niiden toiminnoista olisi ollut erittäin tervetullut, ilman sitä ranteet väsyvät pahasti kun joutuu selaamaan raskasta käsikirjaa edestakaisin kyllästymiseen asti.

Petri Teittinen

Thalion
Amiga, ST (PC tulossa)
495,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Grafiikka ei vauhdilla huimaa ja maisemakin on tasaista vihreää. Äänet ovat realistiset, joskin karut. Täytyy silti ottaa huomioon, ettei tällainen peli juuri parempaa vaadikaan.

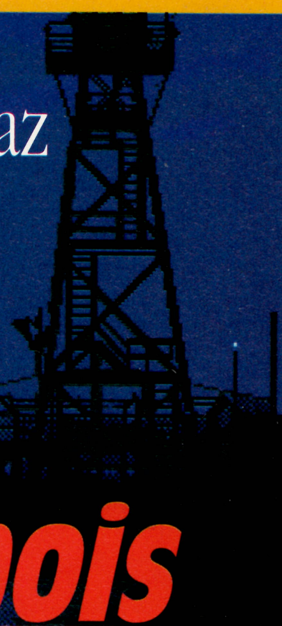
Kynnys
Paksu, englanninkielinen ja huono käsikirja pelottaa useimmat nuoret kauaksi pelistä. Kielitaitoiset ja matkustajakoneista kiinnostuneet jaksanevat rämpiä niin kauan, että löytävän pelin viehätyksen.

Yhteenveto
Virkistävää vaihtelua sotilaskonesimulaattoreiden jälkeen, jos mielenkiintoa riittää.









Alcatraz

Huumekuningas pois vankilasta!

Elämme ei-niin-kaukaista vuotta 1996 San Franciscossa. Amerikan hallitus on julistanut mittavan sodan Miguel Tardiezin johtamaa huumekartellia vastaan. Tämä yhteiskunnan vihollinen numero 1 on linnoittautunut Alcatrazin saarelle. Entinen vankila toimii nyt kaikenlaisen rikollisen toiminnan päämajana, joten joku lähetetään vaaralliselle tehtävälle kukistamaan Tardiez. Vapaaehtoisia?

Pelaaja ohjailee kahta kommandoa, Birdiä ja Fistiä, jotka on valittu tehtävään mainioiden lähitaistelu- ja kommandotaitojensa ansiosta. Pelin ensimmäinen osuus asettaa miekkoset saaren rannalle, jolla kulkee tasaiseen tahtiin Tardiezin vartijoita. Tavoitteena on selviytyä aina parakkirakennukseen saakka ja varastaa dokumentteja, jotka todistavat Tardiezin rikolliset toimet.

Ruutu on jaettu vaakasuoraan kahteen osaan, puolisko per kommando. Jos pelaajia on vain yksi, joutuu pelaaja ohjailemaan molempia miehiä vuoronperään. Kontrolloitavan miehen vaihto tapahtuu return-näppäimestä. Tämä aiheuttaa käytännössä pieniä vaikeuksia, sillä kommandojen yhteispeli ei toimi sitten alkuunkaan. Kun vihollisia alkaa ilmaantua, pystyy vain joystickin komentoja totteleva kommando tekemään jotain, toinen seisoo tumput suorina ja ottaa vastaan kovasti rankaisua. Ongelmat häviävät kun tietokoneen ääreen saadaan toinen ihminen.

Ensimmäisen osion suurin virhe on sen vaikea aseiden käyttö. Kukistetuilta vastustajilta jää maahan aseita, jotka voi noukkia parempaan talteen kumartumalla aseiden kohdalla, mutta niiden käyttöön saaminen onkin sitten jo vaikeampaa. Pelaajan täytyy ohjata kommando piilopaikkaan, jossa sitten tulitusnappulaa painelemalla voi kelata käytettävissä olevien aseiden läpi. Veitsi on paras mahdollinen vaihtoehto, sillä ensimmäinen osa vaatii etenkin hiljaisuutta, metelihän hälyttää paikalle lisää vartijoita. Muita aseita ovat Stayner Aug 77 -konepistooli, K12-liekinheitin, M165-aikapommi ja HVS-kranaatti, mutta ne ovat kaikki erittäin äänekkäitä veitseen verrattuna.

Toisessa osuudessa pelaajan pitää kiivetä pitkin vankilan seinää, koska portista on mahdoton päästä. Yksi kerrallaan kommandot lähtevät nousemaan köyden avulla seinää, vältellen etsintälamppujen valokiiloja. Jos kiila osuu pelaajaan, pitää hänen päästää jonkin verran köyttä ja laskeutua alemmas.

Kolmannessa osiossa pelaaja on jo sisällä vankilassa. Kommandot kulkevat läpi loputtomilta tuntuvien käytävien ja etsivät Tardiezia lukemattomista huoneista. Käytävillä ja huoneissa vaanii vihollisia, jotka eivät epäröi hetkeäkään lasauttaa sarjaa kohti tuntematonta tunkeilijaa. Tardiezin napattuaan pelaajan pitää vielä kiiruhtaa saaren toiseen päähän ja ehtiä siellä odottavaan helikopteriin. Jos helikopteri on jo lähtenyt, voi pelaaja yrittää palata kumiveneelleen, eli käytännössä kulkea kaikki pelin osuudet uudestaan läpi.

Alcatraz tuo kovasti mieleen Infogramesin vanhan hittipelin Hostagesin. Tyyli ja tunnelma ovat erittäin samanlaisia. Kaksinpeli on toki tervetullut ominaisuus, joskin tämä vaikeuttaa pelaamista ilman kaveria. Kukaan ei tietenkään käske tekemään toisella kommandolla yhtään mitään, mutta kaksi paria käsiä on paljon parempi kuin yksi.

Hostagesin tapaan Alcatraz jaksaa viehättää jonkin aikaa, pidempään, jos paikalla on kaksi pelaajaa. Yksin pelailtaessa pelin ylenpalttinen vaikeus karsii enimmät pelihalut hieman turhan nopeasti.

Petri Teittinen

Infogrames
Amiga, ST (PC tulossa)
320,–
Testattu: Amiga

Toteutus

Vanha mustavalkoinen elokuva tulee mieleen pelin väripaletista: paljon metallinhohtoisia harmaita. Alkumusiikki on erittäin vahva ja luo tunnelmaa sekä korkeat odotukset. Pelin aikana äänitehosteet koostuvat samplatusta aseen paukkeista ja parista tömähdyksestä ja huudosta. Hieman karun näköistä touhua, kaikenkaikkiaan.

Kynnys

Käsikirjaa ei tarvitse edes vilkaista, kontrollit ovat sen verran loogisia. Poikkeuksia ovat tietenkin toimintanappulat ja aseiden valinta, joita ei välttämättä osaa arvata ilman käsikirjan apua. Yksin pelattaessa jo pelin ensimmäinen osa on useimmille aivan liian vaikea.

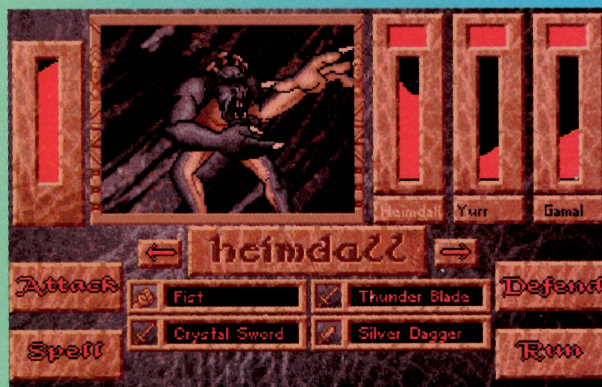
Yhteenveto

Aivan mukiinmenevä kommandopeli, joka oikeastaan vaatii kaksi pelaajaa, jos pelissä aikoo menestyä. Ei mitään suurempaa valittamisen aihetta, vaikka toisaalta ei mitään maailmaa mullistavaakaan.

82



Jumalten aseita etsimässä



●● Viikinkien taruston mukaan maailmaa luotaessa siihen kylvettiin samalla tuhon siemenet. Maailma loppuu, kun koittaa Ragnarök, sekasorron aika, jolloin jumalat laskeutuvat maan päälle ja aloittavat viimeisen taistelun.

Pahuuden jumala Loki oli kuitenkin sitä mieltä, että kahina olisi liian edullinen jumalille, joten hän varasti Odinin miekan, Freijan keihään ja Thorin vasaran heittäen ne maan päälle. Siitä syntyi sellainen suuttumus ja kähinä, että Thor ehdotti radikaalia toimenpidettä: seuraavana aamuna eräs viikinkineito oli yhdeksännellä kuukaudella, ja näin putkahti maailmaan Heimdall, Thorin poika.

Ennen jumalallisten aseiden etsintää voi määritellä sankarin ominaisuudet kolmessa yksinkertaisessa alipelissä. Aluksi kattotaan baarissa kirveellä Helgan lettejä, sitten jahdataan öljyttyä possua ja viimeisenä kerätään satamassa kultarahoja vastaantulijoiden kanssa taistellen. Ohjeista tai sen kummemmin pelistäkään ei selvinnyt, mihin ominaisuuksiin tarkalleen ottaen vaikutetaan, mutta ne lienevät taito, voima ja onni. Jakson voi myös jättää väliin, jolloin saa puolet maksimipisteistä ja puolikkaan ryhmästä, mikä on itse asiassa enemmän kuin ensimmäisillä epätoivoisilla yrityksillä saavuttaa.

Kun Heimdallin seuraksi on valittu viisi urhoa sotureista, druideista ynnä muista, päästäänkin varsinaiseen peliosuuteen, jossa lähdetään seilaamaan paatilla kolmessa maailmassa: Midgardissa, Utgardissa ja Asgardissa. Jostain sieltä pitäisi tonkia esiin jumalten kadonneet aseet.

Jokaiseen maailmaan kuuluu toistakymmentä saarta, joissa kolutaan paikkoja eräänlaisessa isometrisessä Dungeon Master -viritelmässä. Toisin sanoen kuvakulma on yläviistosta, mutta seikkailun elementteinä on tuttua esineiden ja taikojen keräilyä, pulmien ratkomista ja taistelua. Kahinointi on perin suoraviivaisesti ja oikeastaan kömpelösti toteutettu. Pienessä ikkunassa on kuvattu aseellaan viuhtova miekkonen, jota kuritetaan valitsemalla menusta ase ja hyökkäysoptio tai vaihtoehtoisesti loitsu. Puolustautuakin voi, kunhan klikkaa defend-ikonia oikealla hetkellä vastustajan aloittaessa huitaisunsa. Toimenpide tosin vaatii niin järjettömän nopeat refleksit, että harvemmin siitä on mitään hyötyä.

Ongelmat ovat sitä tasoa, että painellaan lattianappeja oikeassa järjestyksessä, valitaan oikea loitsu oikeassa paikassa, esimerkiksi loihditaan esiin näkymätön silta, tuhotaan ansakuoppa sun muuta. Alueiden pahin vika on siinä, että erityisempää haarautumista tai sokkelointia ei ole havaittavissa, mikä tekee myös ongelmien ratkomisen perin yksitoikkoiseksi puuhaksi.

Alkuintron ja kolmen esipelin sarjakuvamainen grafiikka on tyyliltään mainiota, tuoden lähinnä mieleen Iso Knut -sarjakuvat. Pelihahmot sitten ovatkin tavanomaisemman näköisiä ukkeleita, poikkeuksena lähikuvat vastustajista. Ympäristössäkään ei ihmeempää hurraamista ole, sillä vaikutelma on jotenkin autio. Pikkuisen kompaktimpi suunnittelu ei olisi ollut pahitteeksi. Tunnelmallista alkuluritusta lukuunottamatta äänipuoli jää aika rujoksi typistyen lähinnä askelten tepsuttavaan ääneen.

Roolipeliksi Heimdallia ei hyvällä tahdollakaan voi luokitella, vaikka mukana onkin ominaisuuspisteitä, taitojen kehittymistä sun muuta. Ennemminkin se on sinänsä näppärä toimintaseikkailu, jossa riittää tekemistä pitkäksi aikaa. Onkin eri asia kuinka viihdyttävästi aika rientää, sillä jotenkin pelissä ei ole läheskään samaa imua kuin vastaavasti ideoiduissa Dungeon Master -peleissä.

Jukka Tapanimäki

Core Design ltd
Amiga, ST, PC
320,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Toimintaseikkailu, jossa yläviistosta kuvatulla karuhkolla alueella tepsuttaa näpsäkästi animoitu hahmo. Karut äänet.

Kynnys
Niin sanottu roolipeli, johon pääsee nopeasti sisälle. Ongelmien ratkominen ei vaadi kohtuutonta älykkyysosamäärää.

Yhteenveto
Thorin pojan ja kumppanien seikkailu on laaja ja haastava kokonaisuus, jota kuitenkin vaivaa outo puuduttavuus.

82

Postimies kuolee aina monesti



Nykyaikaisen geeniteknologian luomat vaarat ovat kaapanneet vallan Singaporessa. Kaupungin suurin tutkimuslaboratorio, 90-kerroksinen GENOQ-yhtiön pilvenpiirtäjä on jäänyt villiintyneiden biologisten aseiden käsiin. Työntekijät ovat joko kuolleet tai paenneet syrjäisiin huoneisiin pilvenpiirtäjän uumeniin. Sinun tehtäväsi on viedä tutkimuskeskuksen johtajalle Mr. Derridalle Jyväskylän geenitutkimuslaitokselta postitettu pikalähetys, joka sisältää ainoan tunnetun vasta-aineen vapaaksi päässeitä geeniaseita vastaan.

Peli alkaa pilvenpiirtäjän kerroksesta 80, josta tarkoitus on edetä kymmenen kerrosta ylöspäin. Jokaisessa kerroksessa on käytävä kaikki (tai ainakin melkein) huoneet lävitse, jotta kulku seuraavaan kerrokseen olisi mahdollista.

Aseina on kelpo laser ja muutama muu erikoistehoste, joita lojuu ympäri taloa. Niitä kannattaa käyttää taloudellisesti, koska esimerkiksi kranaatteja saa käyttöön vain yhden kerrallaan.

Matkan varrella tulee kuitenkin eteen mitä kummallisimpia geenilaboratorion asevarastosta karkuun päässeitä vastustajia. Häijyimpiä näistä ovat miehenmittaiset siniset kumipampunt, jotka tekevät raavaastakin miehestä lehtipihvin alta aikayksikön. Myöskin punaisia jättiläiskokoisia ilmapalloja kannattaa varoa, jollei halua muuttua joulukalkkunaksi. Jotta tehtävä ei menisi vallan sunnuntaikävelyksi, on joihinkin lattioihin piilotettu mukavasti grillaavia sähköjohtoja ja automaattilasereita. Nopeus ja tarkkaavaisuus ovatkin valtteja tässä taistelussa.

Oma vaivansa koituu laboratorion nurkkiin ja komeroihin piiloutuneista tutkijoista, jotka on ohimennen pelastettava. Valitettavasti heidän älykkyytensä ei ilmene parhaiten kriisitilanteissa, joten heidän saattamisensa turvaan voi vaarantaa koko oman tehtäväsi. Joitain vihjeitä saattaa saada sinne tänne sijoitelluista tietokoneista, mutta vain jos arvaa salasanan.





D/Generation on hyvinkin perinteinen isometrinen toimintapeli laseraseineen ja kummallisine vihulaisineen. Pelimaisema on kuvattu miellyttävästi yläviistosta ja 16-värisen VGA-grafiikan ansiosta kaikki kohteet erottuvat vähän liiankin helposti. Äänistä ei paljon pysty sanomaan, koska ne ovat jääneet pelkkään laserin laukaisemiseen.

Mindscapen pojat ovat vääntäneet kivan ja samalla helpohkon toimintapelin, joka jaksaa kiinnostaa juuri niin kauan kuin läpipeluu kestää. Toiseen kertaan ei peliä tuskin jaksa enää kahlata, koska ongelmien ratkaisut ovat yksinkertaisia ja pelin vitsit suorastaan tylsiä. Kivan säväyksen tapahtumiin antavat pienet viittaukset Suomeen siellä täällä seikkailua.

D/Generation on erinomainen valinta vaikkapa perheen ensimmäiseksi PC-peliksi, koska se on todella helppo oppia, ja pitkällekin pääsee, jos vain kärsivällisyyttä riittää. Kielitaitoa ei juuri tarvita, ainoat tekstit koostuvat lähinnä huudahduksista. Kokeneen seikkailijan ja räiskintäpelien ystävän kannattaa kuitenkin kiertää D/Generation kaukaa, sillä kovin suureksi haasteeksi siitä ei ole. Toisaalta PC-peleissä toimintapeli on aina tervetullut lieventämään niiden tuskaa, joiden isi tai äiti on raahannut töistä koneen kotiin.

Pietari Varola

Mindscape
PC (Amiga, ST)
359,–
Näyttö: C/E/V
Ääni:AdLib/
Soundblaster
Ohjaus;N/J
Levy:3&5/H

Toteutus
Tyylikästä ja hauskaakin grafiikkaa. Pelihahmon ohjaaminen on helppoa.

Kynnys
Jäänyt asentamatta.

Yhteenveto
Mallikkaasti toteutettu, nykyaikaistettu versio vanhasta kunnon Atic Atacista.

80

●● Oletko tyytymätön roolipelien tasoon? Oletko sitä mieltä että parannettavaa on vielä huomattavasti, ennen kuin olet tyytyväinen? Haluaisitko tehdä ikioman roolipelisi, alusta loppuun? Jos vastaat kyllä jokaiseen kolmeen kohtaan, älä osta Bard's Tale Construction Setiä.



Bard's Tale XXVI: The Secret of Selfmademoon

Kauan, kauan sitten (levyn copyright-merkinnän mukaan 1985) kun PC oli lähinnä yleinen naurunaihe ja Se Todellinen Tietokone oli C64, Electronic Arts julkaisi Bard's Tale -nimeä kantavan roolipelin. Seuraavana vuonna markkinoille putkahti Bard's Tale II ja 1988 EOA synnytti vielä kolmosenkin. Bard's Tale III,–Thief of Fate oli kuitenkin aika pahasti vanhan aiheen uudelleenlämmittelyä eikä kestänyt vertailua uusien mestareiden joukossa.

Thomas R. Decker pistää Bardit lopullisesti jäihin (mutta varmistaa samalla miljoonan jatko-osan synnyn) Bard's Tale Construction Setillä. BTCS ei ole ensimmäinen roolipelien rakenteluohjelma, se kunnia kuuluu Adventure Game Construction Setille, mutta ensimmäinen vakavasti otettava kuitenkin.

Uuden Bard's Tale -seikkailun teko on jaettu käytännössä neljään eri apuohjelmaan, jotka ovat tavara-, taika-, hirviö- sekä karttaeditori. Kun näiden avulla on valmistettu oma relevantti osansa pelistä voi specials-menussa olevan testi-option avulla testata toimiiko peli. Jos lopputulos tyydyttää, koostetaan siitä uusi upea Bard's Tale -seikkailu Build Game -optiolla.

Mahtavan miekan muokkaaminen

Kolme ensimmäistä editoria eli tavara, taika ja hirviöt toimivat kaikki samalla periaatteella. Ruudulla on nivaska ominaisuuksia, joita vaihdellaan esineen tai olion mukaan kunnes haluttu lopputulos loistaa ruudusta. Editorien käyttö on tehty erittäin yksinkertaiseksi, enkä todellakaan keksi mitään rakentavia ehdotuksia, kuinka niitä pystyttäisiin enää parantamaan.

Mitä editorit sitten sisältävät? Tavara- ja taikaeditorit ovat kummatkin samanlaisia toteutukseltaan,–läjä optioita joilla valitaan, millainen tuote tulee käytännössä olemaan. Optioita on varsin runsaasti, ja tuotteeseen voi laittaa aika lailla omaa mielikuvitustaan. Aivan vapaasti ei kuitenkaan voi luoda mitä tahansa, kaiken taustalla häärii jatkuvasti Troy Worrellin alkuperäinen BT ja yleinen pitäytyminen sarjan luonteessa.

Tavaraeditorin tärkeimmät optiot ovat User Class eli kuka voi käyttää, Armour Plus eli paljonko antaa plussaa panssarointiin, Damage Dice eli paljonko vaurioita vastustaja kärsii, X-Special eli erikoisvaurio kuten myrkytys, hulluus ja Critical Hit ja käyttökerrat. Taikaeditori tarjoaa jotakuinkin vastaavat valinnat samaan tyyliin, mutta valmis tuote on jokin iloinen taika, jolla piristää tylsää seikkailua.

Hienoja hirviöitä

Mörköeditori tarjoaa jo hieman erikoisempaa. Toteutus on edelleen samanlainen kuin edellä selostetuissa editoreissa, mutta mielenkiintoinen mahdollisuus onkin jo hirviön "taisteluohjelmointi". Kullakin hirviötyypillä on oma Combat Options -menunsa, joihin voi valita neljä mahdollisuutta optioista attack, move and attack, dependent attack, special attack, random attack ja nothing. Tämä mahdollistaa jo jotakin omalaatuisuutta kunkin otuksen taistelutyyliin, muunkin kuin aseiden ja naamataulun osalta. Bravo.

Hirviöeditorin grafiikanpiirtämisessä on kuitenkin kommentoitavaa. Bardin Jorinoita pelanneet muistavat, kuinka taistelun alkaessa ruudulle tupsahtaa kuva vastaantulleesta kaverista. Automaattisesti jokainen olettaa, että itse rakennettuihin petoihin voi piirtää oman/kaverin kuvan, eikö?

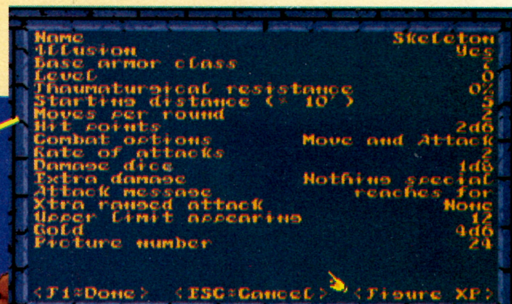
Sepäs ei onnistukaan suoraan! Pelko pois, homma onnistuu DeLuxe Paintilla. PC:ssä värimäärä on rajattu 64:ään paletin ensimmäiseen väriin ja tarkkuus 320x200:aan. Tavaraeditorissa voisi olla hauska lisäys kuva kyseisestä esineestä, mutta valitettavasti BT ei tue moista ideaa.

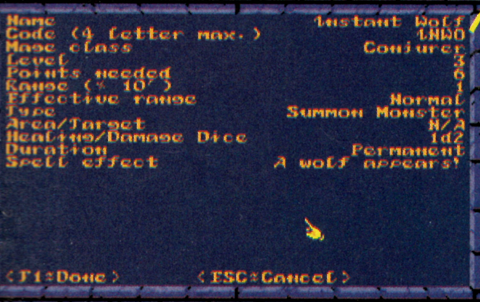
Kartta kuntoon

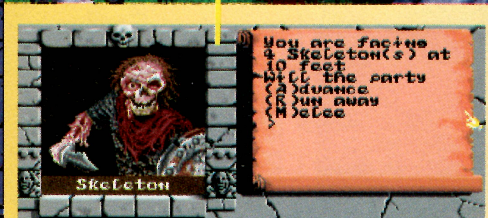
Tulevan BT-seikkailun sielun luo tietenkin karttaeditori, joka voittaa helppokäyttöisyydessään "päivän paras" -palkinnon. Mitäpä sitä turhia repostelemaan: kartan luonti on helppoa ja nopeaa. Kaikki tarpeellinen löytyy

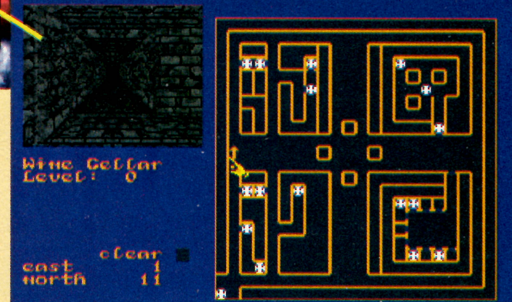












ilman ylimääräistä sössöä. Pelkkä kartta ei tietenkään pidemmän päälle riitä, sillä kukapa tahtoisi tallustaa pitkin katuja odotellen pelkkiä random encountereita?

Pitää olla toimintaa, taloja, mielenkiintoisia ihmisiä ja kapakka. Näiden toteuttaminen on jälleen kerran helppoa, kunhan ensin sisäistää specials-ohjelmointikielen. Vaikka ohjelmointi olisikin lähes tuntematon käsite, ei vaikeuksia tule, kuten esimerkit näyttävät.

Karttaeditorissa on yksi puute: 3D-grafiikkoja ei voi editoida sitten millään. Kaikki seikkailut joutuu koluamaan jonkinasteisissa rauniokaupungeissa. Ulkoilmamaisemia ei myöskään ole.

Joukko ahkeria roolipelifaneja alkaa puurtaa yhteisen seikkailun parissa, joka tuntee nimen "Knightmare at Iisalmi City,–The EGA-man in Search of VGA" -seikkailun parissa. Seikkailu kasautuu jotakuinkin, ja ilman suurempia yllätyksiä seikkailu vastaa odotuksia, mutta pikkuruinen seikka jäi kaivertamaan hampaankoloon.

BTCS EI toistan EI ole "oikea" Construction Set. Sellaisena pidän ohjelmaa, jolla pystyy rakentamaan pohjamudista alkaen täysin oma seikkailun, jota voi vääntää vapaasti ilman suurempia rajoituksia. Vaikka pelisysteemi rajoittuisikin Bard's Taleihin, saisi ympäristöä muokata enemmän sitoutumatta liikaa tyypilliseen fantasiaympäristöön.

Mitä BTCS sitten oikein on? Oikea nimi olisi Bard's Tale Scenario Editor. BTCS on upeasti ja erittäin käyttäjäystävällisesti toteutettu,–mutta maksuna helppoudesta on annettu todellinen monipuolisuus. Tällaisenaan kukin itsetehty Bard's Tale on vain pieni/suuri Bard's Tale -skenaario,–ei muuta.

Manuaali on selkeä ja hyvin jaoteltu, mutta jotenkin puutteellisen oloinen: liian tiivis ja lyhyesti selitetty.

Pienistä naputuksista huolimatta BTCS on ehdottomasti paras roolipelinteko-ohjelma PClle, ehkä siksi että se on ainoa laatuaan. Mut voi kun tulisi Ultima Construction Set, niin jo saattaisi itsekukin rallattaa...

Jukka O. Kauppinen

Interplay/Electronic Arts

PC
295,–
Näyttö:C/E/V/M
Ääni:Adlib/Roland/Pro-Spectrum/Soundblaster
Ohjaus:N/H
Levy:3/5/H
Testattu: PC

Ohjelma-esimerkit

Name: Pit Trap
1. DO Trap Flag
2. DO Print "You have fallen into a pit!"
3. DO Play Sound #3
4. DO Damage 8 hit points
5. DO Stop

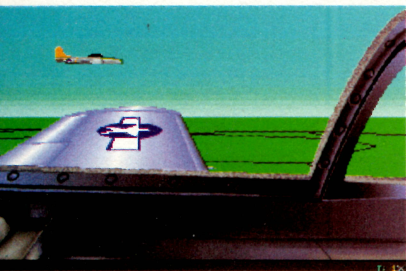
Name: Princess Quest
1. DO Draw Picture #56
2. DO Print "King Oswald" Under Picture
3. If Flag #2 is set THEN Print "King Oswald wishes you well on your quests" ELSE Nothing
4. If Flag #2 is set THEN Stop ELSE Nothing
5. IF Monster named "Leigh-Ann" is in party THEN Print "Thank you for rescuing my daughter." ELSE Print "Help me, oh brave ones... blah blah blah"
6. If Monster named "Leigh-Ann" is in party THEN Give 5000 gold ELSE Stop
7. DO Give Sword of Manliness
8. DO Have monster named "Leigh-Ann" leave party.
9. DO Set Flag #2
10. DO Stop

Toteutus
Kaikki BT-seikkailuun tarvittava tavara on editoreissa.

Kynnys
Kaikki editorit tehty äärimmäisen yksinkertaisiksi käyttää. Kerrankin tuote joka on tehty käyttäjäystävälliseksi.

Yhteenveto
Hyvä ja yksinkertainen ohjelma, joskin muutamilta osiltaan hieman rajoittunut. Oman BT-seikkailun tekemisessä ei kauan nokka tuhise.





P-80 Shooting Star

Lucasfilmin Secret Weapons of Luftwaffe jatkaa paisumistaan. Uusin tulokas, tosin taas amerikkalaisten riveihin, on jenkkien suihkuhävittäjä P-80 Shooting Star. P-80 ehti osallistua sotaankin, mutta nippa nappa, eikä ikinä oikeasti ottanut yhteen Luftwaffen suihkuhävittäjien kanssa. Nyt tämäkin on mahdollista korjata.

P-80 on varsin mukava kone. Nokalla keikkuu kuusi 50 kaliiberin konekivääriä eikä kone tipu yhtä helposti kuin saksalaiset kollegansa. P-80 on tervetullut lisä erikoisuusarvossaan. Eipä tarvitse itkeä Mustangin ohjaamossa kun Gothat häviävät kaukaisuuteen.

Se, onko P-80 ostamisen arvoinen, riippuu sinusta.

Nnirvi

P80 VAATII ALKUPERÄISEN SECRET WEAPONSIN EIKÄ TOIMI YKSINÄÄN.

Lucasfilm
PC
150,–
Testattu:386/VGA

90



UPDATE-PC

Midwinter 2: Flames of Freedom

Midwinterin kakkososassa Saharan imperiumi on lähettämässä massiivista armadaa valloittamaan Agoraa. Pelaajan tehtävä COBRAn agenttina on saada viereisestä saaristosta puolelleen





tarpeeksi saaria, jotta armada saadaan pysäytettyä tai tarpeeksi heikennettyä, jotta vapaus säilyy.

Mike Singletonin fraktaalivektorigraafinen, varsinainen toimintaseikkailupeli tarjoaa tehtävää yllin kyllin. Ainoat suuremmat viat ovat ajoneuvojen yliherkkä ja epästandardi ohjaus sekä käsiaseiden liimaaminen mahaan pystyyn (tarkoittaa, että niillä voi ampua vain kohtisuoraan eteenpäin) sekä tähtäimien puuttuminen joka aseesta. Muuten Midwinter 2 on tarpeeksi laaja, jännittävä jne. ST/Amiga-versiot kärsivät massiivisesta latailusta, jota tapahtui joka ikisen asian yhteydessä, mutta kiitos kiintolevyn tämä jää näkymättömiin (myös Amigassa).

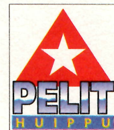
Grafiikassa ei ole muuta muutosta kuin rasteripintojen korvaaminen tasaisilla väripinnoilla. 386:n teho riittää erittäin pehmeään ruudunpäivitykseen.

PC-Midwinter 2 on yksinkertaisesti hyvän pelin paras versio.

Nnirvi

MicroProse
PC (Amiga,ST)
350,–
Testattu:386/VGA
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib/SB/Roland
Ohjaus: N/H/J

92



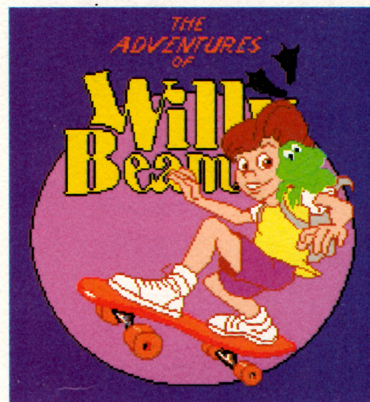
UPDATE-AMIGA

Willy Beamish

Kuuluisin alle teini-ikäinen tietokonesankarimme Willy Beamish on päässyt seikkailemaan tiensä myös amigistien sydämiin.

Nuorukaisemme suurimpana haaveena on päästä mielipelinsä Nintarin mestaruuskilpailuihin. Yhdeksänvuotiaan elämän simulointi luonnistuu helposti, mutta taustalta paljastuvan rikollisten juonen murskaaminen ei ole aivan yhtä toimiva ajatus.

Willystä huomaa selvästi, että



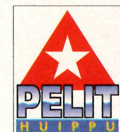
peli on alunperin suunniteltu suuremmille koneille. Kiintolevyllisissä Amigoissa tätä ei juuri huomaa, vain animaatiot ovat kankeampia kuin ne voisivat olla. Verrattuna PC-versioon Amiga-Willy on värittömämpi (256 > 32). Tästä huolimatta grafiikka on, jos ei kaunista niin ainakin hienoa. Kaiken ydin kuitenkin on kovalevy, sillä Willy "Amiga" Beamish vie 12 levyä. Äänipuoli ei ole kovin erikoinen, mutta eipä se ollut sitä PC:ssäkään.

Kun jätämme tekniset seikat huishelkuttiin ja tutkimme itse peliä, löytyy alta täysin uuden sukupolven seikkailu, joka on parhaita koskaan valmistettuja seikkailupelejä. Sopii parhaiten kiintolevyn omistajille, yhden levyaseman omistajat unohtakaa koko juttu.

Jukka O. Kauppinen

Dynamix
Testattu: Amiga

92







Willy Beamish ja koulujuhlien riemu.



CASTLES™





UPDATE-AMIGA

Castles

Interplayn linnanrakennuspelissä pelaaja pääsee pykäämään unelmiensa linnaa. Eikä juuri muuta. Satunnaisia päätöksiä joutuu tekemään ja joskus torjumaan hyökkäyksiä keskeneräisen tuntuisessa sota-osuudessa. Päämääränä on rakentaa tietty määrä linnoja.

Linnojen rakentelu sujuu palkkaamalla työvoimaa sopivassa ammatimiessuhteessa ja pistämällä sen paiskimaan töitä. Hyvä idea, pelin toteutus on jäänyt kesken ja alun kiinnostus hiipuu pian.

Castles ei mitenkään merkittävästi eroa PC-versiosta ja vaatii megan muistia.

Nnirvi

Electronic Arts
Amiga (PC)
Testattu: Amiga 500
320,–

75

Cover Girl Stripoker

Nyt lapset silmät seuraavaan arvosteluun. Tämä on tarkoitettu vanhoille likaisille sedille.

Vihdoinkin täydellinen räsypokka! Kahdeksan riisuttavaa naista, animoitu riisuutuminen ja (POISTETTU).

Mikä parasta, panokset voi nostaa tosi korkeiksi ja tietokone on täysin onneton pokerinpelaaja, joten pienellä tuurilla paljastuu nainen per viisi minuuttia. Eihän kukaan Strip Pokereita kortti-iltaharjoittelumielessä pelaa.

Ihan OK digitoitua grafiikkaa, ja muutenkin paras näkemäni Strip Poker, mutta kun joka purkki pursuaa estottomia GIF-kuvia niin kuka näitä tarvitsee?

Nnirvi

Storm
PC/Amiga/ST/C64
Testattu:286/VGA
320,–

80







Indy Heat

Super Sprint julkaistaan jälleen kerran eri nimellä.ˇ20Näissä peleissähän ajellaan ruudulle mahtuvalla radalla pikkuriikkisillä kilpureilla.

Indy Heatissa jatkoon pääsee niin kauan kuin sijoittuu ykköseksi, toinen mahdollisuus on tappion tullessa kuluttaa kolikko, joita alussa saa neljä. Uutuutena Indy Heatissa on varikko, jossa vauriot korjataan ja auto tankataan.

Indy Heat on SS-klooni sieltä totuttua vaikeammasta päästä. Graafisesti se toimii sekä Amiga- että 64-formaatissa eivätkä äänetkään ole hullummat. Millähän nimellä se ensi vuonna julkaistaan?

Nnirvi

Storm
Amiga, C64, ST
Testattu: Amiga, C64
320,– (130,–/185,–)

83

Wild West World

Perimmäisenä ideana on tulla lähiseudun mahtavimmaksi mieheksi. Tämä tapahtuu keinottelemalla karjan sun muiden kauppahyödykkeiden kanssa. Voipi läheisestä kylästä palkata ammattitappajan listimään ärsyttävän vastapelurin. Maanviljelijöitä, uudisraivaajia, karjapaimenia sun muita apulaisia pitää palkata, eikä kaupankäynnittäkään toimeen tule.

Grafiikka on todella kamalaa! Koko höskään on käytetty ”mahtavaa” 16-väristä VGA-tilaa, jota on vielä ”paranneltu” DeluxePaintin Smoothilla. Graafinen ulkoasu on lopullisesti tuhottu ”villilänsimaisella” väripaletilla

Peli kuluu tylsästi eteenpäin vyörymällä. Saattaa olla, että peli on monipuolinen, mutta jos näin on, se on peitetty äärimmäisellä sekavuudella. Vaikka manuaalin osaisi etu- ja takaperin ulkoa ei oikein selviä, mitä pitäisi tehdä milloinkin ja miksi. WWW:ssä olisi ollut ainesta vaikka mihin. Tällä toteutuksella se kuitenkin jää pölyyntymään muun keskinkertaisen softan joukkoon.

Ossi Mäntylahti

Software 2000/U.S. Gold
Testattu: PC 486
320,–

70

POLICE QUEST III





Suku on pahin

●● Sonny Bonds on jo kahdesti kunnostautunut, mutta miten käy kun väkivalta kohdistuu omaan perheeseen? Lyttonin hullu rituaalimurhakultti ottaa kohteekseen Sonnyn kuvankauniin vaimon Marie Bondsin, joten S. Bondsilla on ratkottavanaan kaksi ongelmaa: säilyttää mielenterveytensä ehjänä ja napata kulttilaiset.



Police Questien viehätys perustuu ennen muuta loppuunhiottuun realismiin, jonka auteettisuudesta on vastuussa entinen poliisi Jim Walls.

Bondsin taival alkoi vuonna 1987 Sierran julkaistua Police Quest I:n. Bonds aloitti Lyttonin poliisiasemalla tavallisena passipoliisina, joka ennen pitkää ylennettiin etsiväksi. Sonny sai vastaansa huumekauppiaan pahimmasta päästä,–Jessie H. Bainsin, joka vangittiin ykkösosan lopussa.

Kakkososassa Jessie Bains pääsi pakenemaan Lyttonin keskuvankilasta mukanaan kohdelista murhattavista henkilöistä. Jopa Bondsin tyttöystävä Marie Wilkins kidnapattiin, mutta moninaisten käänteiden jälkeen Jessie päätyi verisenä viemärin pohjalle, Bondsin ja Marien lähtiessä kuherruskuukaudelle Havajille.

Mutta koska tämä ei ole satua, vaan peliä, jonka jatko-osista heruu rahaa Sierran kassaan, eivät Sonny ja Marie eläneetkään onnellisina elämäänsä loppuun asti. Kolmososassa heidän onnelaansa tuppautuu häiritsemään Jessie Bainsin veli, joka kaiken kukkuraksi vielä kuuluu "paholaisen pojat" -klubiin, jonka nimestä jo arvaa, millaista toimintaa "kerholaiset" harjoittavat pimeinä syysiltoina. Töihin, kersantti Bonds!

Tervetuloa takaisin, kersantti Bonds

Käväise omassa huoneessasi lukaisemassa muistio konstaapeli Moralesin huonosta käytöksestä. Sinut on määrätty täksi päiväksi työskentelemään liikenteen parissa, joten painele pitämään ohjeidenjako alokkaille. Aluksi huomauta Moralesille haluavasi keskustella hänen kanssaan kahden kesken.

Pidä tilannekatsaus ja ohjaa kukin omiin töihinsä. Palaa omaan huoneeseesi, jossa Morales jo odottaakin. Juttele henkeviä, ota tietokoneavainkorttihakemus (Computer Access Card Requestion Form) laatikostasi ja nouse hissillä yläkertaan. Annettuasi hakemuksen Mikelle saat tietokoneavainkortin.

Laskeudu ykköskerrokseen, ja hae komerosta muutamia pattereita sekä paketillinen hätäraketteja. Siirry miestenhuoneeseen ja etsi oma lokerosi, jonka saa auki yhdistelmällä 164. Ota mukaasi PR-24-pamppu, taskulamppu ja muistikirja. Kuljeskeltuasi hetken aikaa poliisiaseman käytävillä aluehälytyskeskus kutsuu sinua. Viiletä huoneeseesi, nosta luuri ja sormeile dispatch-nappulaa. Puistoon on





kuulemma hyökätty ulkoavaruudesta, tai ainakin joku väittää sellaista.

Asetu siis virka-autoosi (siihen, missä lukee valkoisilla kirjaimilla poliisi) ja ajele puistoalueelle. Ruokailijoiden kuulustelu paljastaa idässä hyppelevän hyypiön olevan ympäristölle vaarallinen. Kävele sinnepäin ja löydät puolipukeisen miehen, joka kommunikoi Muukalaisten kanssa viittomakielellä.

Juttele kaverille ja yritä käsitellä tätä. Tyyppi yltyy väkivaltaiseksi, repii virkamerkkisi, heittää sen jokeen ja hyppää itse perässä. Puhu hänelle uudestaan ja tutki vaatekasaa. Löydät avainnipun ja ajokortin. Silmä silmästä: viskaa avaimet jokeen. Hullu hermostuu ja alkaa lähestyä pahat mielessään, joten sinulla on täysi oikeus myös käyttää väkivaltaa itsepuolustukseksi. Ota pamppu vyöltä ja tempaise jätkää tämän tullessa liian likelle. Iske kaverin kädet käsiraudoilla selän taakse, kuljeta mies autolle ja suorita ruumiintarkastus. Löydät stiletin, jonka takavarikoit. Avaa oikeanpuoleinen ovi ja tunge tyyppi sisään.

Ajele takaisin poliisiasemalle. Laita aseesi säilytyslokeroon ja saata huligaani lasiovista sisään. Puhu vartijalle ja anna pidätyksen syyksi teräaseen hallussapito julkisella paikalla. Ota käsiraudat laatikosta ja palaa liikennepalveluun.

Partio pikatiellä

Suuntaa matkasi rampille, jossa Moralesilla on jonkinasteisia ongelmia. Hän on pysäyttänyt ylinopeutta ajaneen autoilijan, joka kieltäytyy allekirjoittamasta sakkolappua. Kerro autoilijalle, että allekirjoitus on vain tae hänen ilmestymisestään oikeuteen, ei virheen myöntäminen. Nainen kieltäytyy yhä, perustellen Moralesin yrittäneen huijata häneltä rahaa allekirjoituttamalla kymppitonnin shekin. Anna naisen mennä (signature), pidä puhuttelu Moralesille ja jatka partiointia pikatiellä.

Ajele ympäriinsä vauhdilla 55 mailia tunnissa. Ennen pitkää ohitsesi porhaltaa auto lievää ylinopeutta. Survaise kaasu pohjaan ja kytke pilli päälle. Saavutat tuotapikaa ylinopeutta ajaneen auton ja pakotat sen tien sivuun. Ajaja on myöhässä treffeiltä ja myöntää tehneensä virheen. Hän on katuvainen, joten päästä hänet pelkällä varoituksella ja jatka partiointia.

Kohta eteesi ilmestyy liikennesuma nopean liikenteen linjalla. Ohita se, ja huomaat alinopeutta ajavan auton. Herätä kuljettajan huomio sireeneillä ja roikkumalla auton puskurin takana viereisellä kaistalla. Hän luovuttaa ja ohjaa hotrodinsa tien sivuun. Puhele kuskille ja kerro hänen ajaneen alinopeutta. Tyyppi heittäytyy hävyttömäksi, joten pyydä hänen ajokorttinsa ja kirjoita sakkolappu tietokoneella (muista oikea aika!). Allekirjoituta lappu kuskilla, palauta ajokortti ja toivota hyvää päivänjatkoa.

Ohitsesi pyyhältää jossain vaiheessa musta auto. Silmäile rekisterilaattaa ja jos huomaat jotain erityistä, älä pysäytä autoa. Kyseessä on huumepoliisin etsivä takaa-ajossa.

Jatkaessasi partiointia näet pian auton, joka vaappuu reunalta toiselle. Ohjaa auto tien sivuun ja puhele Jim Wallsille. Hän on ottanut kerran kiellon päälle. Suorita juopumustesti siirtelemällä sormea oikealta vasemmalle. Pidä näppiäsi hetken aikaa vasemmassa laidassa ja saat selvät todisteet kaverin humalatilasta. Tyyppi on niin vaarallinen liikenteelle, että joudut viemään hänet selviämään. Selosta hänelle tilanne ja lukitse miehen kädet selän taakse käsiraudoilla. Palaa asemalle suorittamaan puhalluskoe putkan eteisessä. Kahden promillen humala on jo aika paha liikennerikkomus, joten luotsaa ukko putkaan.





Rutiini loppuu

Saat hätäkutsun läheiseen ostokeskukseen. Aja sinne mahdollisimman nopeasti ja ehdit juuri nähdä vaimoasi Mariea nostettavan sairasautoon. Hän on joutunut jonkun hullun puukkojunkkarin hyökkäyksen kohteeksi. Ota hänen kädestään kultaketju ja lähde sairaalaan. Useiden tuntien kamppailun jälkeen tohtori tulee antamaan sinulle tilannekatsauksen. Marien henki on saatu pelastettua, mutta hän on yhä syvässä koomassa. Et voi tehdä mitään Marien hyväksi, joten palaa tutkimaan rikospaikkaa.

Saavuttuasi ostoskeskukseen tungetteleva reportteri ilmaantuu kyselemään tahdittomuuksia. Hillitse itsesi ja puhu hänelle. Tunge patterit taskulamppuusi ja haravoi maastoa. Lähellä auton ovea löydät pienen metallisen riipuksen, jossa on sarjanumero. Kirjoita tuo numero muistiin ja palaa kotiisi.

Salaperäinen metallitähti

Kapteenin soitto keskeyttää oikeutetun leposi puolilta päivin. Nouse sängystä, venyttele ja peseydy. Ota vaatekomerosta soittorasia ja ajele asemalle. Sinut





on määrätty työskentelemään rikososastolla ja tehtäväksesi annetaan ymmärrettävistä syistä Marie Bondsin murhayritys. Partneriksesi saat tietenkin Moralesin.

Kapteeni kertoo erään toisen samantapaisen murhan sarjanumeron. Kirjoita kummatkin ylös, käynnistä tietokoneesi ja tutki pronssitähden sarjanumeroa. Saat tietoosi vielä yhden murhan, jonka tekotapa sopii Marien tapaukseen. Kirjoita tapauksen sarjanumero ylös ja katsele kaikki kolme tapausta kertaalleen läpi. Soita sanomalehtimiehelle (numero löytyy käyntikortista) ja pyydä häntä laittamaan "...asiasta jotain tietäviä pyydetään ottamaan yhteys Lyttonin poliisiasemaan" -ilmoitus lehteen.

Kirjaa ketju ja pronssitähti todisteina Marien tapaukseen. Työpäiväsi onkin jo pulkassa, joten lähde tapaamaan Marieta Lyttonin keskussairaalaan. Osta ruusuja kukkakaupasta, kysy vastaanottovirkailijalta Marien huoneen numero ja lähde sinne. Tohtorin mukaan Marien tila ei ole muuttunut hyvään eikä pahaan suuntaan. Hän voi vain toivoa parasta. Aseta soittorasia sängylle ja anna ruusu Marien käteen. Pienet lihasvärähdykset ilmaisevat, ettei Marie sittenkään ole lopullisesti koomautunut. Suutele häntä ja lähde kotiin nukkumaan.

Kassi-Alman kanssa kytiksellä

Uusi päivä, uudet haasteet. Asemalla sinulle on jätetty viesti, jossa kerrotaan erään todistajan löytymisestä. Aja annettuun osoitteeseen ja saavut Maryn "talolle". Vilauta virkamerkkiä ja pyydä Marya seuraamaan itseäsi. Hän ei uskalla lähteä mukaasi ennen kuin on varma, ettei hänen ostoskärryjänsä varasteta. Lukitse ne käsiraudoilla läheiseen tolppaan ja Mary suostuu yhteistyöhön.

Palaa asemalle, tarjoa Neilin eväät Marylle ja kuulustele naista. Hän kertoo nähneensä erään ilkeän miehen hiippailevan ostoskeskuksessa. Hän pystyisi tunnistamaan hiipparin, muttei osaa piirtää kuvaa hänestä. Käynnistä tietokoneesi ja valitse kasvojenmuokkausohjelma. Muuttele kasvojenosia, kunnes jokainen näyttää hyvältä. Eli Maryn kommentti on "The looks (kasvojenosa) O.K.". Valitse "Search composite master" ja kaiken mennessä nappiin Steve Rocklinin henkilötietolomake ilmestyy ruutuun. Etsintäkuuluta Rocklin, mutta palauta Mary sitä ennen takaisin omaan parakkiinsa (muista ottaa käsiraudat mukaasi). Ja sitten kotiin.



Kulttimurhaaja iskee jälleen

Rankan yön jälkeen saavut jälleen asemalle. Lukaise ilmoitustaulu ja tarkista kirjelaatikkosi. Hiljaa-ajelija Juan Rojez on nostanut kanteen sinua vastaan virka-aseman väärinkäytöksestä. Hae ATK-huoneesta jäljityslaite ja partioauton hansikaslokerosta nopeudenkalibrointikortti ja aja siviiliautolla lakitupaan. Vastaile syytöksiin ja esitä pyydettäessä kalibraatiokortti todisteeksi.

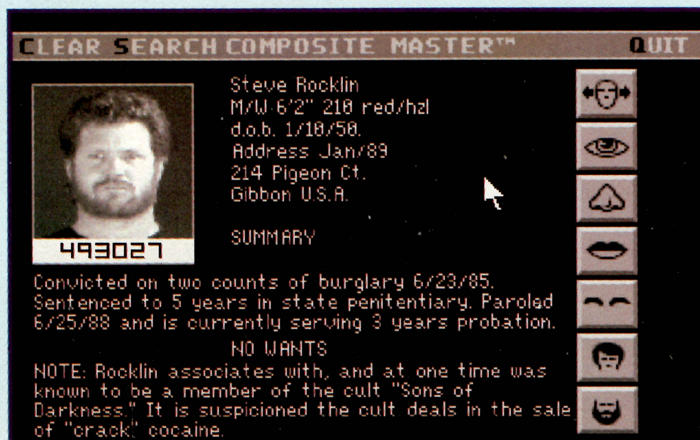
Voitettuasi oikeudenkäynnin Morales haluaa puhelimeen. Aja hänet ostoskeskukseen, jossa hän unohtaa laukkunsa autoon. Nappaa avain ketjusta ja ryntää lukkoseppä Zakin luokse saadaksesi kopion Moralesin avaimesta. Maksa, palaa autoon nopeasti ja pistä alkuperäinen avain takaisin laukkuun. Jos kaikki meni putkeen, ei Morales huomaa mitään outoa.

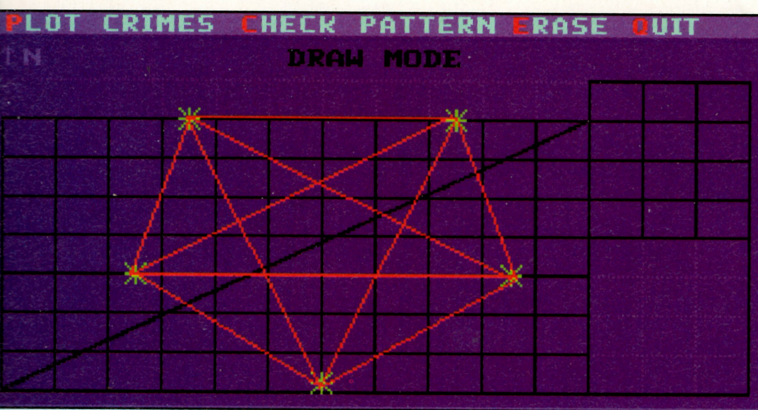
Hetken ajeltuanne radiosta kuuluu ilmoitus murhasta. Murhapaikalla ota auton tavarasäiliöstä hammastikku, muovipusseja ja raaputin. Raavi valkoisesta autosta mukaasi hieman maalia ja ryhdy tutkimaan vihreää roskista. Löydät murhatun miehen ruumiin, jonka paidan alta paljastuu tuttu symboli: pentagrammi. Raapusta kuvio muistikirjaasi ja tutki ruumiin taskut. Kirjoita ajokortin numerosarja muistiin. Sormien alta saat otettua hammastikuilla muovipussiin töhnää.

Palaa asemalle ja käynnistä tietokoneesi. Valitse uusi tapaus ja näpyttele tiedot tietokantaan. Kirjelaatikossasi on viesti tohtorilta. Hän haluaa sinut sairaalaan mahdollisimman pian. Mene sinne, mutta kirjaa ensin todisteesi uuden tapauksen alle ja pyydä DNA-tutkimus töhnästä.

Hetken pulistuaan tohtori jättää sinut kahden Marien kanssa. Tarkista sängyn päästä suonensisäisen lääkkeen annostelu. Katso Mariea ja huomaa ero tiputuspullon säätimessä. Kutsu hoitaja paikalle painamalla tyy-







nyn yläpuolella olevaa nappia. Hän ei usko sinua, mutta suostuu kuitenkin hakemaan tohtorin paikalle. Tohtori tutkii hetken aikaa vuodetta ja huomaa todella tehneensä virkavirheen. Hän korjaa vian ja lähtee lätkimään. Suutele Mariea ja lähde pois. Kolmaskin päivä on ohi.

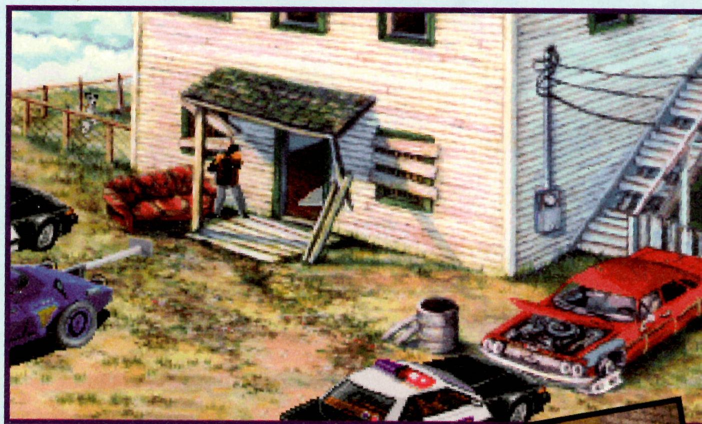
Mitä olisi poliisisarja ilman takaa-ajoa

Tutuksi käyneen aamurutiinin jälkeen käynnistä tietokoneesi ja tutki tapausta 199145 eli roskiksesta löydetyn ruumiin tapausta. Laboratorio on ehtinyt analysoida maalinäytteen ja antaa auton todennäköisimmän mallin. Soita aluekeskukseen ja pyydä heitä pitämään silmällä kyseistä autoa.

Jatka tietokoneen kanssa räpeltelyä, valitse kaupunginkartta ja ryhdy asettelemaan murhapaikkoja kohdalleen. Lisää vielä Marien murhayrityksen tapahtumakohta ja yhdistä kaikki neljä paikkaa toisiinsa viivoin. Kuvio on epätäydellinen pentagrammi. Aseta yksi piste kahdeksannen ja yhdeksännen kadun väliin ja vedä siitä viivat, jolloin tietokone ilmoittaa ruudulla näkyvän kuvion olevan pentagrammin. Hiippaile psykiatrin toimistoon ja lukaise Moralesia käsittelevä kansio, josta paljastuukin muutama epäilyttävä seikka. Palauta kansio pöydälle ja lähde ajelemaan Old Nugget -saluunaan.

Avaa tavarasäiliö ja ota etsiväsalkusta muovipusseja ja raaputin. Ota maalinäyte ulkona odottelevasta autosta ja iske jäljitin siihen kiinni. Astu baariin sisälle ja kysele porukalta auton omistajasta. Kukaan ei tunnu tietävän mitään, mutta hetken kuluttua toinen biljardinpelaaja astuu sisään. Lähempi tarkastelu osoittaa hänen olevan Steve Rocklin! Vedä aseesi esiin ja karjaise "Freeze!" Rocklin ampuu sinua (onneksi laukaus menee ohi), karkaa baarista autoonsa ja kaasuttaa pois. Juokse omaan autoosi, kytke jäljityskartta päälle ja seuraa pillit päällä mahdollisimman lujaa välkkyvää pistettä.

Pienoisen huristelun jälkeen Rocklinin auto joutuu liikenneonnettomuuteen pikatiellä. Kaahaa paikalle ja ota hätäraketit tavarasäiliöstä. Aseta ne tielle ja



tutki rikollisen ruumista. Löydät avaimen, jolla saat auki lukitun tavarasäiliön. Avaa se ja tielle putoaa viisi pussia kokaiinia. Morales ryhtyy oudon avuliaaksi ja poimii kokapussit talteen puolestasi.

Palaa asemalla ja mene toimistoon Moralesin kirjatessa kokaiinipusseja. Avaa hänen pöytälaatikkonsa kopioavaimella ja paina mieleesi lokerikon koodinumero (386). Kirjaa todisteet tapaukselle 199144. Suutele Mariea sairaalassa neljännen päivän päätteeksi.

Työpaikalle saavuttuasi juttele Moralesille. Tämä häipyessä ampumaharjoituksiin on hänen lokerollaan turvallista käydä. Pyyhällä hissillä ykköskerrokseen, mene miesten vessaan, ota paperirulla telineestä ja tuki sillä pytyn vesireikä. Vettä alkaa tulvia lattialle, joten kerro siitä siivoojalle ja hänen mennessä korjaamaan vaurioita pujahda naisten pukuhuoneeseen. Avaa Moralesin kaappi ja löydät pussillisen kokaiinia. Tee asiasta muistiinpano vihkoosi, ja säntää raportoimaan asiasta välittömästi kapteenille.

Sinua odotetaan ruumishuoneella, jossa ketään ei kuitenkaan ole paikalla. Tutkiskele aikasi kulùksi ruumiita, kunnes löydät Steve Rocklinin tomumajan. Ruumiintutkija saapuu yllättäen paikalle ja antaa sinulle Rocklinin henkilökohtaiset tavarat paperipussissa. Poistuessasi ruumishuoneelta saat puhelun sairaalasta. Anna Marielle pussista löytynyt kaulakoru ja häivy ajelemaan.

Matkalla kuulet erään talon palavan. Ajele sinne ja puhu palopäällikön kanssa. Odottele



kunnes palo on saatu sammutettua (ota odotellessasi tavarasäiliöstä etsivävehkeet esille). Astu sen jälkeen ovesta sisälle. Ensimmäisessä huoneessa on lattialla palanut valokuva, joka esittää kahta henkilöä. Toinen on vanha tuttusi, Jessie Bains! Toista miestä et tunne, mutta hän näyttää harvinaisen samannäköiseltä kuin Jessie. Jatka matkaasi pentagrammipyhäkköön, josta voit ottaa mukaasi hiuksia ja verta.

Aja ostokeskukseen ja mene armeijan värväystoimistoon. Esittele itsesi poliisivirkailijaksi, näytä valokuva ja pyydä lisätietoja Michael Bainsista. Upseeri antaa sinulle printteriliuskan. Lue se ja palaa takaisin asemalle.

Tee pieni visiitti psykiatrin luokse, anna hänelle lehtileike, printteriliuska ja valokuva. Hän tekee analyysin Michael Bainsista, jota kannattaa kuunnella. Aja kulttitalolle (kartassa ihan luoteisimman korttelin pohjoisreunan keskiosa) ja yritä saada heitä yhteistyöhön. Ei onnistu, joten suuntaa lakitupaan. Puhu tuomarille kauniita ja näyttele kulttiesineitä, niin hän suostuu myöntämään sinulle kotietsintäluvan. Palaa kulttitalolle. Kukaan ei suostu avaamaan ovea, joten taas tuomarin luo. Kerro asiantila ja esittele vielä lisää kulttiesineitä. Hän hoitaa paikalle murtoryhmän, joka varmistaa selustan ja tunkeutuu rakennukseen. Kirjaa kulttiesineet tapauksen 199144 (Marie Bonds) kohdalle ja palaa kulttitalolle.

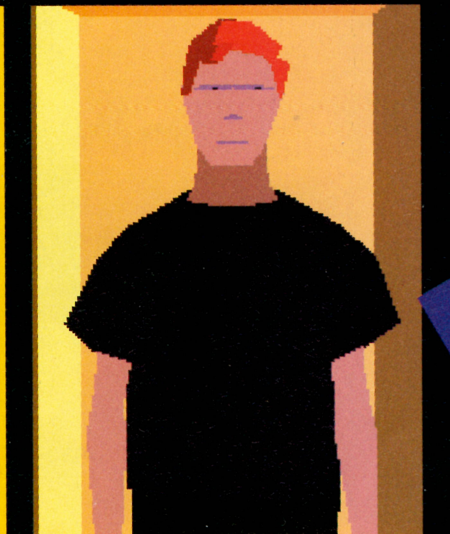
Viimeinen taistelu

Puhu RAM-yksikön johtajalle ja vedä aseesi esille. Asetu oven vasemmalle puolelle ja katsele oven murenemista. Astu sisälle ase valmiina. Sohvan takaa kierähtää ensimmäinen vihulainen. BANG! Michael Bains antautuu, käsiraudoita hänet ja anna muiden virkailijoiden hoitaa homma loppuun.

Nosta vasemmanpuoleista sohvatyynyä ja löydät TV:n kaukosäätimen. Laita televisio päälle ja valitse kanava kahdeksan, jolloin takka siirtyy paljastaen salatien. Vedä aseesi esille ja astu sisään. Paikka johon saavut on aika ilkeä, pöydällä lojuu muutama neula ja jotain valkoista jauhetta. Odottele hetken aikaa ja vasemmalta, tynnyreiden takaa ilmestyy viimeinen narkkari. Ammu hänet ja Police Quest kolmonen on selvitetty.

Ossi ja Panu Mäntylahti

ANOTHER WORLD





Pala palalta eteenpäin

●● Pelit-lehdessä 1/92 Jukka Tapanimäki arvosteli Another Worldin 84 pisteen arvoiseksi, ja valitteli tiukasti ennaltamäärättyä ongelmien ratkomisjärjestystä. Normaalin seikkailupelin tapaan maisemaa ei voi vaihtaa, jos jokin ongelma ei ratkea. Janne Särkelä sai kuitenkin ongelmat ratkaistua ja koodit etsittyä, joten apua olkaa hyvä.

Salasanat

Alku	Edji
Vankila	Hici
Tuuletuskanavat	Flld
Pakotie	Libc
Luolasto	Ccal
Altaan pohja	Edil
Kivipaasi	Fadk
Holvisto	Kcij
Allas ennen sukeltamista	Icah
Allas, kun sukellukset on tehty	Fiei
Holvi	Lald
Linna	Lfek

Alku (edji)

Mene oikealle ja listi madot. Jatka matkaa äärimmäisenä oikealla olevaan ruutuun ja saat pedon perääsi. Juokse lujaa vasemmalle kielekkeelle. Leiki Tarzania hyppäämällä liaaniin ja katkaise se. Heilauta itsesi oikealle, jolloin lennähdät alkuruutuun. Juokse (taas) pedon lähtöruutuun. Peto ammutaan, sinut tainnutetaan ja viedään vankilaan.

Vankila (hici)
Tuuletuskanava (flld)

Keinuta häkkiä, kunnes se lentää vartijan päälle tainnuttaen hänet. Ota ase maasta ja juokse kaverisi kanssa oikealle sellien ohi. Kaverisi rupeaa aukomaan ovea, joten pidä huolta, ettei hän kuole. Kun ovet aukeavat, mene oikealle ja hissillä kaverisi kanssa alimpaan kerrokseen ja katkaise sähkö. Nouse siitä seuraavaan kerrokseen. Juokse vasemmalle aukon luo (hissi). Mene alas ja vasemmalle hissillä ylös. Ammu porukkaa kunnes kaverisi avaa tuuletusluukun, johon sujahdat.

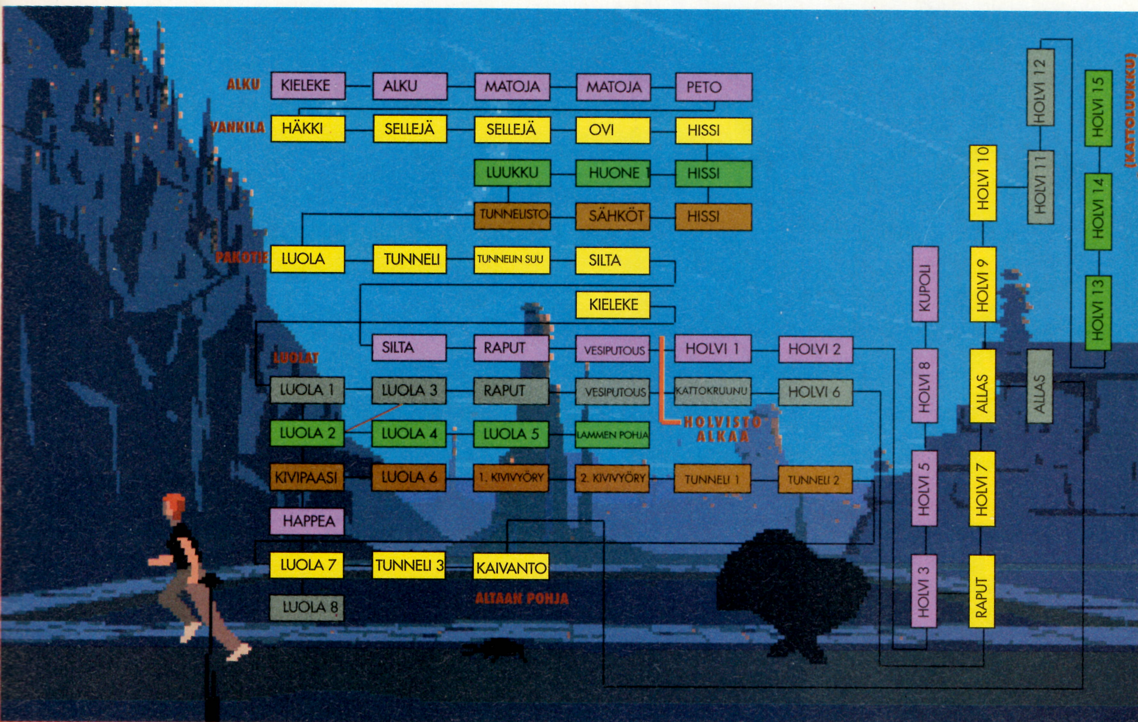
Pakotie (libc)

Tuhoa ovet ja mene oikealle. Juokse käytävää pitkin ulos ja tapa häiskä. Mene sillalle ja hyppää pitkä hyppy. Pudottuasi kielekkeelle tee aukko seinämään ja mene aukosta.

Luolasto (ccal)
Altaanpohja (edil)
Paasi (fadk)

Mene alas kivipaadelle ja siitä oikealle luolan kuusi ohi. Juokse ensimmäisen kivivyöryn ohi. Toisen kivivyöryn kohdalla odottele sopivaa tilaisuutta. Varo köynnöstä, ammu sitä niin se väistyy (kivet eivät osu sinuun ollessasi ylhäällä) ja mene oikealle altaan pohjalle. Ammu köynnökset ja hypi lätäköiden yli.

Ammu seinä pois ja mene takaisin ensimmäiseen kivivyöryyn (varo köynnöstä). Siellä on seinällä lintu, jonka ammut. Mene luola kuuteen, odota kunnes köynnös tulee ylös ja hyppää tippukiviin. Hyppää viimeisestä tippukivestä pitkälle vasemmalle kivipaadelle. Mene paaden alapuolelle vasemmalle ja ammu paaden alaosaa. Mene ylös lammenpohjaan, ammu seinämää ja JUOKSE!!!!!!



Paikat on numeroitu vain niiden erottamisen ja ohjeiden helpottamisen takia, joten numerot eivät tarkoita etenemisjärjestystä.

Juokse nopeasti vasemmalle luola kahteen kivilaatan päälle. Odota kunnes vesi on nostanut laatan, ja juokse ylintä reittiä vesiputouksen ohi.

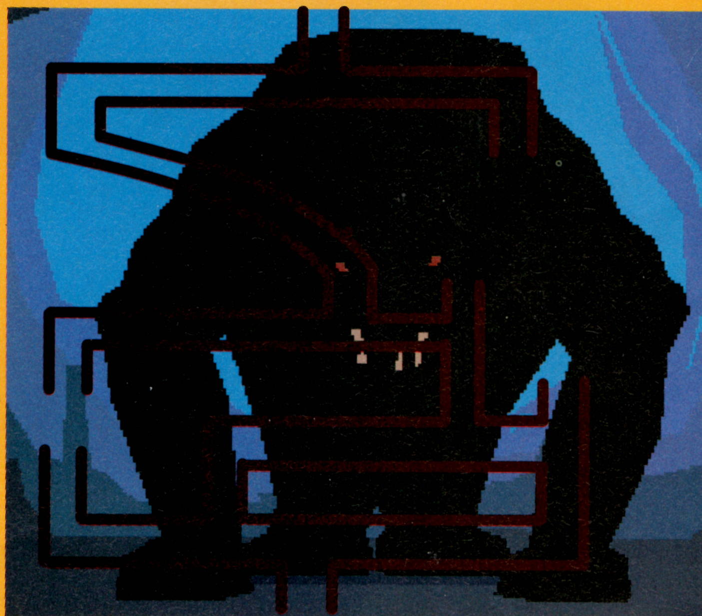
Holvisto (kcij)

Mene oikealle, hyppää alas ja tapa häiskä. Jatka matkaa oikealle ja alas. Näet hissin, mene alas vasemmalle ja tapa tyyppi. Kipitä kattokruunun luokse ja ammu se alas. Lampsi takaisin hissin ohi oikealle. Joku tulee ja ottaa kiinni, joten potkaise häntä, hae aseesi ja ammu. Mene ylös holvi kolmosesta oikealle. Kävele ovien lähelle, jolloin ne avautuvat.

Kun tyyppi lähettää energiapallon, peräänny ovilta niin että ne sulkeutuvat. Odota, niin tyyppi kuolee. Kipitä kupolin luo, katso pallosta tyypin varjoa ja ammu kun varjo on pallon alaosassa. Mene holvi seitsemään. Ammu kummatkin hirviöt. Lampsi oikealle ja hyppää altaaseen.

Allas (icah) (fiei)

Sukella pohjaan saakka. Uiskentele vasemmalle luola seitsemään, vasemmanpuoleisesta ylös menevästä aukosta saa happea. Mene alas katkaisemaan sähkö. Ui ylös.





Pakomatka (lald)

Mene holvi kymmenestä alas, ammu seinä oikealta ja juokse henkesi edestä holvi viiteentoista kattoluukun alle. Puolustaudu kunnes kaverisi noukkii sinut ylös. Mene tankkiin, jolla saavutte areenalle. Painele aluksen nappeja kunnes löydät nappulan, joka sinkoaa teidät ulos.

Linna (lfek)

Juokse välittömästi oikealle ja tapa vartija. Jatka matkaa oikealle niin kaverisi liittyy seuraasi. Kipitä kaverisi perässä oikealle. Sinua ammutaan. Putoat alas, mutta joku ottaa sinut kiinni, heittää seinään ja potkaisee oikealla olevaan huoneeseen. Kaverisi tulee auttamaan sinua ja heidän tapellessaan ryömi vipujen luo. Kun tappelu on päättynyt ja tyyppi tulee sinua kohti, vedä vivusta. Vedä heti toisestakin vivusta ja mene säteeseen. Katsele surullinen loppu ja olet pelannut pelin läpi!

Janne Särkelä



VIISI KOVAA VÄITTÄMÄÄ, JOISTA YKSI ON VALE!

MIKROBITTI ON PC-ASIANTUNTIJA

Ehdottomasti. MikroBITISTÄ löydät asialliset ja asiantuntevat laitetestit, rakennus- ja viritysohjeet ja uusien laitteiden esittelyt. Jos pöydälläsi on PC, postiluukustasi pitäisi löytyä MikroBITTI.

MIKROBITTI TUNTEE AMIGAN

Kuin omat taskunsa! Grafiikka, musiikki, pelit, hyötyohjelmat; kaikki on hanskassa. Eivätkä tiedot uusista laitteista ja ohjelmista varmasti ole pahitteeksi amigistillekaan. Jos sinulla on Amiga, MikroBITIN avulla saat taatusti enemmän irti koneestasi.

MIKROBITTI ON PELIEKSPERTTI

Pitää paikkansa. Uudet ja parhaat pelit löytävät tiensä koneisiimme liki ajatusta nopeammin – ja mitä kaikkea koneisiimme kuuluukaan: erilaisia PC-versioita, Amigoita, Atareita, konsoleita ja vihdoinkin - oikeita kolikkoautomaatteja. Niillä me pelaamme läpi kaiken mahdollisen halpapeleistä CD-seikkailuihin. Tulokset löydät MikroBITIN sivuilta vinkkeinä, arvosteluina ja läpipeluuohjeina.

MIKROBITTI ON UUTISLEHTI

Totta joka sana. MikroBITTI antaa raportit messuilta, esittelee uutuudet ja tarjoaa lukijoilleen meno-paluumatkan niin multimediaan kuin keinotodellisuuteenkin. Uutistarjontamme kattaa koto-Suomen lisäksi koko maailman, siitä pitävät huolen kirjeenvaihtajamme USA:ssa, Englannissa, Japanissa...

MIKROBITTI PUHUU ASIANTUNTIJAKIELTÄ

Se on vale. MikroBITTI kirjoittaa ymmärrettävästi ja selvästi eikä hienostele ammattisanoilla. MikroBITTI kertoo alan asioista ja ilmiöistä tavalla, jota jokaisen mikroharrastajan on helppo ymmärtää.

MIKROBITTI

on mikroharrastajan peruslehti. Ei siis muuta kuin tilaamaan. Numero on **(90) 120 670** ja hinta on **209 markkaa** vuodessa, kun teet edullisen jatkuvan säästötilauksen.

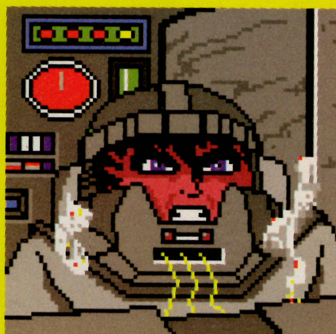


Robottiryminää



BATTLETECH

– Crescent Hawk's Inception



●● Kaukaisessa tulevaisuudessa linnunrata on sodassa. Viisi Successor Statea taistelee keskenään varaosista ja harvoista jäljellä olevista tehtaista. Taistelukenttiä hallitsevat valtavat, kymmenien tonnien painoiset robotit, BattleMechit, joista jo yhdellä on enemmän tulivoimaa kuin 20. vuosisadan panssaripataljoonalla.

Infocomin Battletech herätti huomiota poikkeamalla firman tekstipelilinjasta. Suosiokin oli melkoinen, joten julkaisemme ratkaisun.

Kultaa ja kuolemaa

Pelissä on huomattava määrä satunnaistekijöitä, muun muassa ryhmään liittyvien ihmisten nimet, jäsenien määrä ja heidän sijaintinsa. Eli löytääksesi kaikki ihmiset, sinun on käytävä joka paikassa. Varo: yksi ryhmääsi liittyvistä "ystävistä" on itse asiassa vastavakooja ja kääntyy sinua vastaan ensimmäisessä

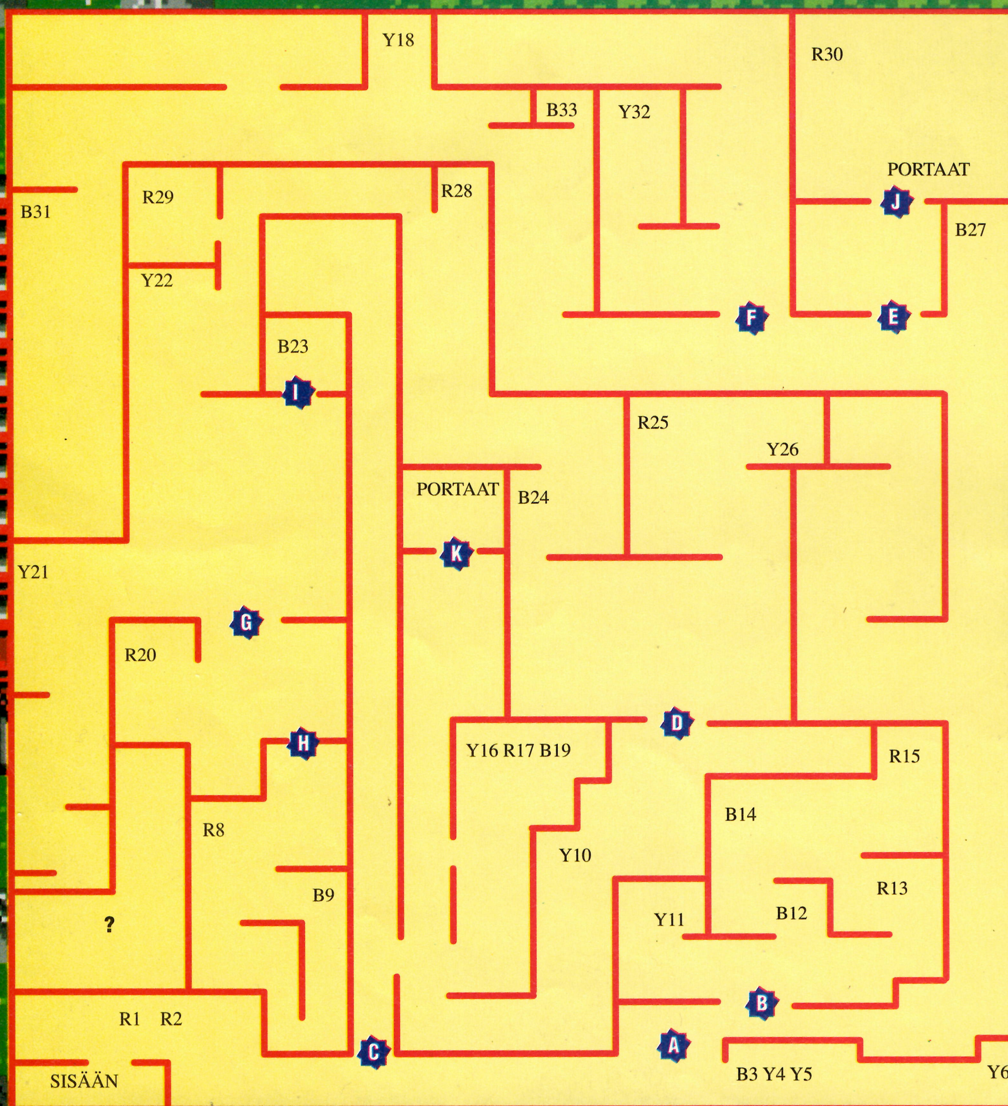








BATTLETECH



taistelussa.

Pelin alkaessa olet Pacifica Training Schoolissa välittömänä tavoitteenasi valmistua Mech Warrioriksi. Aluksi on kerättävä iso läjä rahaa, mikä tapahtuu osakkeilla leikkimisellä. Tee seuraavasti: tallenna peli Comstarin ulkopuolella ja astu sisään. Pistä rahasi BAKPHARin osakkeisiin. Tule ulos ja tutki paikkoja jonkin aikaa, sitten palaa Comstariin. Jos olet tienannut, tallenna peli. Jos ei onnistunut, lataa tilanne ja sijoita rahat toisiin osakkeisiin. Osakkeet käyttäytyvät kukin omalla tavallaan: yksi tuottaa hitaasti voittoa, toinen voi antaa nopeita voittoja tai viedä rahat.

Jossain vaiheessa aika ei enää tunnu kuluvan. Tällöin mene Training Centeriin ja treenaa itseäsi. Pyri viivyttelemään mahdollisimman paljon vaikka tarkoituksellisesti töppäämällä Training Centerin alkutesteissä, jotta opiskelun alkaminen veisi kauemmin. Kun harjoittelet Training Centerissä, mieti tarkasti mitä `Mechiä käytä missäkin tehtävässä. Locustilla ei esimerkiksi ole käsiä, joten älä koeta kerätä sillä esineitä.

Jossain vaiheessa osta Flak Suit, konekivääri ja treenaa itsesi mahdollisimman hyväksi Rifle- ja Machine Gun -taidoissa.

Myöhemmin Kuritanit hyökkäävät Citadeliin, mikä sattuneesta syystä keskeyttää opiskelusi. Hyökkäys tapahtuu yleensä 6. ja 7. 'Mech-session välissä, mutta tämäkin on satunnaista eli hyökkäys voi tulla myöhemminkin.

Invaasion selvittämiseen on kaksi tapaa. Toisessa kävelet 'Mechisi tuhouduttua Starportiin. Toisessa taistelet itsesi Chameleonissa ulos: se on mahdollista, mutta erittäin vaikeaa.

Kasva ja kehity taistelun ohessa

Päästyäsi Starportiin tallenna tilanne. Kuritan sotilaita parveilee joka puolella, joten etsi vaatekauppa ja hankkiudu eroon univormusta. Etsi sitten Inauguration Hall ja käy siellä kahdesti, jolloin löydät kaverin itsellesi.

Löydät myös Areenan, jossa voit taistella kerätäksesi rahaa. ÄLÄ käytä omaa 'Mechiäsi, korjaukset maksavat liikaa. No-

peampi tapa rahan keruuseen on tarkkailla osakemarkkinoita, mutta onhan taistelu aina hauskaa. Kun sinulla on kylliksi rahaa käytä Mechit-Lubea 'Mechiesi modifointiin.

Pelissä on paljon kaupunkeja, jotka pitäisi tonkia läpikotaisin. Puhu jokaiselle, jonka tapaat. Todennäköisesti löydät neljästä kuuteen jäsentä.

Eräästä kaupungista löydät pormestarin talon. Täällä voit valita kolmesta toiminnosta, joten lue sanomalehteä tai käytä holodiskiä. Starportista koilliseen sijaitsevasta kaupungissa on vankila, jossa on potentiaalinen jäsen ryhmääsi. Hän saattaa olla petturi, mutta sitä et tiedä kokeilematta.

Suurimman osan ajasta kukaan ei välitä puhua sinulle. Nostaaksesi mahdollisuuksiasi notku rakennuksien ulkopuolella. Nähtyäsi jonkun astuvan sisään seuraa ja koeta puhua välittömästi.

Aina kun uusi henkilö liittyy ryhmääsi, treenaa heitä sairaalassa ja Mechit-Lubessa,–vaikka he olisivatkin experttejä. Varusta jokainen Infernoilla, ne ovat kalliita mutta ihastuttavan tehokkaita. Medkitit ovat halpoja, varmista että jokaisella on vähintään yksi. Muista että 'Mechejä ei voi kehittää Speed shopeissa kuin kahdesti.

Moniväriinen älykkyystesti

Seuraava tavoitteesi on löytää keksijän talo. Palaa Citadelin raunioille ja etsi Dormitoryn raunioista holodisk player. Käytä saamaasi vaurioitunutta holodiskiä siinä ja saat selville keksijän sijainnin. Sisälle pääseminen on vaikeampaa, koska sinulta kysytään useita kysymyksiä. Sinulla pitäisi olla maksimiin treenattu pilotti, lääkäri ja teknikko ja hieman lisää taistelukokemusta niin johan ovi aukeaa.

Dr.Tellhimin tapaamisen jälkeen olet valmis loppupeliä varten: etsi salainen varasto. PC-versiossa se on risteyksessä 55.60/39.60, toisissa koneissa paikka vaihtelee. Varastoon pääseminen on helppoa, mutta kaikkien ovien aukaisu on jo vaikeampaa.

Kukin ovi tarvitsee auetakseen tietyn värikoodin, jotka selviävät kartasta. Muista, että koodikorttisi voi sisältää vain yhden numeron per väri kerrallaan, joten älä törmäile vahingossa vääriin masiinoihin.

Kysymysmerkeillä täytetty alue ei ole pelkkää seinää, vaan sieltä löytyy isäsi salainen 'Mech. Päästäksesi sinne kulje etelään pitkin käytävää, jolta löysit Y21-masiinan. Jatka vaikka käytävä näyttääkin päättyvän.

Saatuasi kaikki ovet auki kulje portaista. Toisen takaa löytyvät salaiset aseet, toisesta taasen löytyy karttahuone. Karttahuone on osa Infocomin suojausta, joten et selviä siitä ilman manuaalia (joka tulee originaalin mukana, mikä kaikilla tietenkin on). Sinun täytyy törmätä oikeisiin tähtiin ja astua länsiseinällä olevan tietokoneen luo joka antaa sinulle oikean valkoisen koodin.

Olet käytännöllisesti lopussa. Palaa yläkertaa Power Roomiin ja laita virta päälle. Jatka Transmitter roomiin ja käynnistä transmitteri ja... Ei se ollut vaikeaa, eihän?

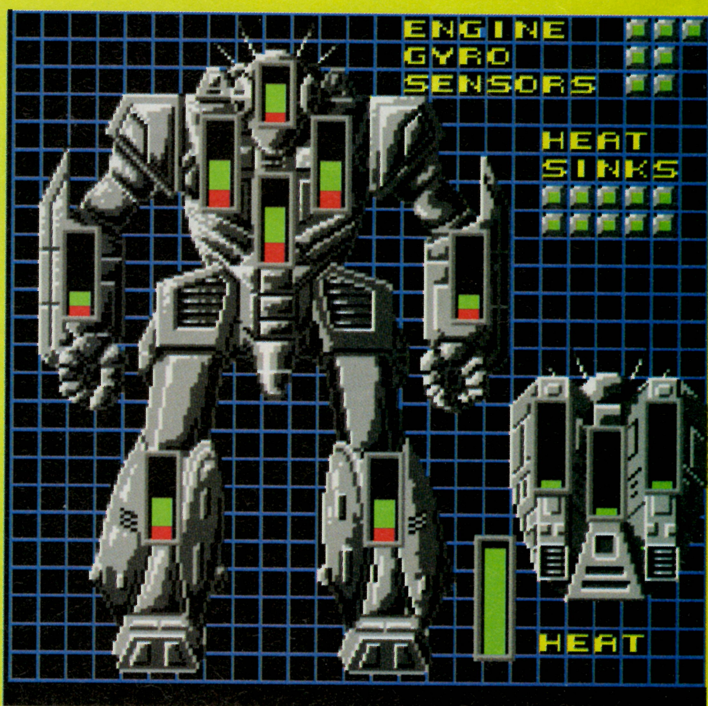




Jukka O. Kauppinen









Satuhetki

●● "Mustan linnan salaisuus" on huima seikkailu tietokoneroolipelien ihmeellisessä maailmassa. Se noudattaa tunnettujen roolipelien realistista logiikkaa ja järkähtämätöntä näkemystä maailmasta.

Koettakaapa huviksenne tunnistaa, mitkä tietokoneroolipelit seuraavassa jännittävässä, omaperäisessä ja mieltä liikuttavassa tarinassa esiintyvät.

Mustan linnan salaisuus

Hirveä paha velho, Musta Niko, on saanut käsiinsä Tuhon Gyaskutin ja valmistautuu elävien kuolleiden armeijansa kanssa vyöryttämään kauniin Fanlandian (jossa karitsa ja leijona käyvät laitumella jne), jahka saa manattua esiin demoni Lisa'Culhian. Se täytyy estää! Ensimmäisen tason ruikut (kaikki kunnon sankarit olivat matkoilla) maagi Hietanen, pappi Suentassu, varas Koskela ja taistelija sir Rokka (ei sukua muille) säntäävät hetkeäkään hukkaamatta Kuoleman holvistoihin maailmaa pelastamaan, tikarit käsissään ja ihme lumppuihin sonnustautuneina.

Matka alkaa Bardilan kaupungista. "Väkeä kuhisevaksi kaupungiksi täällä on hirmuisen vähän ihmisiä, khihihi", toteaa maagi. "Niin, en minäkään ole nähnyt muita kuin sen nurkassa tyhjästä ilmestyvän miehen, joka sanoo aina saman litanian", jatkaa pappi.

Tiukassa muodostelmassa, kaikki neljä yhdessä, tasajalkaa, alkaa suuri seikkailu.

Syvyyksiin

Ryhmä tunkeutuu holvistoon, jossa valitsee tasainen, miellyttävä valaistus huolimatta ilmiselvästä valaistuslähteiden puutteesta.

(Paljon myöhemmin) Sir Rokka avaa keskustelun leirinuotion ääressä. "Tuota, meidän pitäisi mennä takaisin, sillä laskin juuri kokemuspisteeni ja pääsisin kolme tasoa ylöspäin." Muut suostuvat ja noin kolme päivää kuluu taas.

Takaisin toimintaan. Maagi näkee seinässä vivun ja nykäisee sitä. WHUM-KA-BLAM! Valtava tulipallo polttaa koko ryhmän hetkessä tuhkaksi (hurisevaa ääntä).

Maagi näkee seinässä vivun ja nykäisee sitä. WHUM-KA-BLAM! Valtava tulipallo polttaa koko ryhmän hetkessä tuhkaksi (hurisevaa ääntä).

Maagi näkee seinässä vivun ja sanoo: "Ei kannata nykäistä. Siitä tulee tulipallo, khihihi." Maagi saa runsaasti irtopisteitä muun ryhmän ihastellessa miehen kaukonäköisyyttä.

Mutta sitten...

Täysin tyhjästä ilmestyy joukko Mustan Nikon luurankosotureita. "Pakoon, khihihi", huudahtaa maagi Hietanen. Ryhmä pyrähtää valtavat viisi metriä kohti käpälämäkeä. Se riittää. Täysin hämääntynyt luurankopartio häviää samaan limboon mistä tulikin, jälkeäkään jättämättä.

"Muuten", toteaa sir Rokka maagille, "voisit sinäkin käyttää miekkaa vaikka et sillä juuri osuisikaan." Maagi parahtaa ja sanoo: "Tiedän, mutta katso! Enhän minä saa sitä edes käteeni." Jopa luolaston lepakon tulevat naureskelmaan outoa ilmiötä.

Matka jatkuu mutta katkeaa äkisti, sillä keskellä lattiaa on metrin levyinen syvä kuoppa. "Onpas pieni kuoppa. Hypätään yli!", ehdottaa sir Rokka. "Tuota noin, kun me emme osaa hypätä", palauttaa Koskela Rokan todellisuuteen. "Ai niin! Mutta kappas! Musta Niko on kirjoittanut vihjeen seinään. Kuinka kiltiä!" "Vedä vivusta ja mene yli." Ja niin tehdään.

Vapautuneesti naureskellen sankarit jatkavat matkaansa kohti pimeyden ydintä, viiden metrin loikin edeten ja 90 asteen käännöksillä ympärilleen kuikuillen. Sir Rokka, joka raahaa muun muassa kolmea isoa arkkua, seitsemää miekkaa ja neljää kirvestä, huomaa äkkiä rotan edessään. Ja rotan takana, sievästi jonossa, useamman mun rotan. Kauhea taistelu alkaa. Yksi kerrallaan välähtelevä rotta häviää jälkiä jättämättä, mutta hinta on hirveä. Maagi heittää henkensä, mutta raahautuu kuolleena, kaikki tavarat mukanaan vielä pitkän aikaa, kunnes löytyy sopiva leiripaikka.

Pappi heittää mahtavan Raise Dead -loitsun, ja taas on maagi hengissä. "Mimmottinen olo?" kyselee parantaja. "No, tämähän on kahdeskymmenesyhdeksäs kuolemani. Rutiinilla menee", naureskelee maagi. 72 tunnin leiriytymisen jälkeen ryhmä on taas valmis jatkamaan matkaa.

"Olemme muuten olleet sitten kaksi vuotta tällä matkalla", toteaa Koskela. "Eihän meillä kiirettä ole, tuskinpa Musta Niko aloittaa tuholoitsuaan ennen kuin olemme paikalla ja ehdimme juuri ajoissa keskeyttämään sen", toteaa Rokka. "On se perhanaa", miettii Suentassu, "me olemme jo kolme kertaa pilanneet Mustan Nikon suunnitelmat, tappaneet käsittääksemme hänet ja aina vaan hän uhkaa maailmaa."

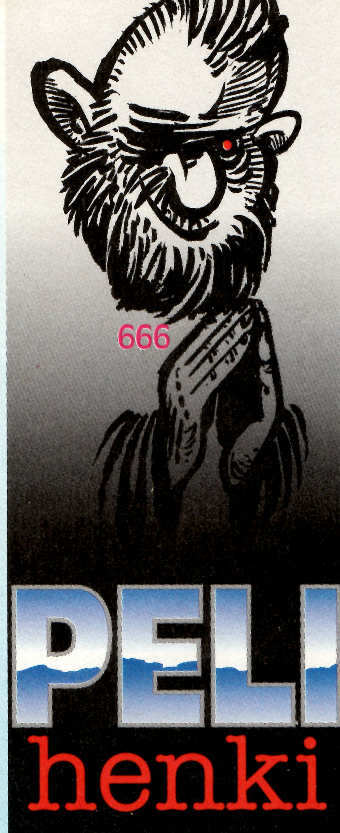
Samaan aikaan alimmalla tasolla Musta Niko, kaikkien kauhu, vakoilee heitä kristallipallostaan ja kiroaa: "Kautta Cnekmoxin! Minä olen tappanut teidät neljäsataa kolmekymmentäneljä kertaa, ja aina te vaan huohotatte niskaan! Eikö maailmankaikkeudesta löydy vastiketta LOAD GAME -loitsulle? Vain pari kertaa on GURU MEDITATION ja READ/WRITE ERROR pelastanut minut."

Pahuuden ydin

Vihdoinkin perillä! Seuraa uskomaton viimeinen taistelu, jossa Musta Niko tappaa koko ryhmän seitsemäntoista kertaa, ennen kuin ryhmä onnistuu viimeisillä voimillaan liiskaamaan velhon. Vielä viimeisellä hengenvedollaan velho onnistuu manaamaan esiin demonin, joka tappaa ryhmän 47 kertaa. Mutta lopulta hyvä saa palkkansa ja Fanlandia on turvassa. Ryhmä saa mahtavan palkinnon: tekstiruudun, jossa vähän kehaistaan. Sitten onkin aika koota kamat ja palata käyttöjärjestelmään.

Tietokoneroolipeleissä on se paha vika, että jonkun keksiessä jotain uutta kaikki jämähtävät samaan muottiin. AD&D-"kultapaketti"pelit ovat jauhaneet samaa kaavaa jo vuosikausia, eikä Dungeon Masterin perillisissäkään ole varsinaista huimaa kehitystä tapahtunut.

Ultima Underworld on onnistunut välttämään monta idioottimaisuutta, toivottavasti siitä nyt puolestaan kupataan hyvät ideat.





Mitäs pahaa pahassa on

DM ilmoittaa: lauma öklöttävän hyviä paladiineja kello kolmessa! Vilkaisen perässäni raahustavaa epäkuollutta joukkoa ja lausun lyhyen manauksen, joka ohjaa sen törmäyskurssille vihollisen kanssa. Luurangoista olikin jo aika päästä eroon, ne herättävät liikaa huomiota. Sen sijaan takarivistä siellä täällä pilkottavat palavat silmät eivät lupaa noille kirotuille paladiineille mitään hyvää. Ehkä joku jää jopa niin ehjäksi, että saan laajennettua hiljakseen lahoavaa armeijaani...

Edellisestä poiketen rooli- ja tietokonepelit ovat yleensä masentavan kirkasotsaista puuhaa. Seikkailu toisensa jälkeen pelaajat asetetaan "Kaikkea Hyvää Kaikille ry:n" viimeisen toivonkipinän kenkiin, tehtävänään tehdä muhennosta pahoista pojista ja tytöistä, jotka ainoastaan yrittävät ajaa ihan pikkuisen omaa etuaan. Aina ei käteen jää edes saalista, sillä löydetyt kalleudet jaetaan hirviöistä kärsineelle paikalliselle asujaimistolle.

Parents Against D&D

Tätä taustaa vasten on vaikea ymmärtää sitä hälyä, jonka roolipelit ovat keksimisestään lähtien aiheuttaneet. Ensi alkuun

Kalmaisevaa laatusarjakuvaa

Siinä missä Suomen sarjakuvamarkkinat ovat viime vuosina avautuneet laadukkaille albumeille, lehdet ovat pysyneet embo-sarjassa. Ainoa poikkeus on Semicin julkaisema **Kalma**, joka tarjoilee lukijoilleen amerikkalaisen DC Comicsin parhaimmistoa. Kalman lukijat ovat voineet jo runsaan vuoden ajan nauttia esimerkiksi sellaisista herkuista kuin Neil Gaimanin **Sandman**, Alan Mooren **Swamp Thing** (Rämeen olento) ja Jamie Delanon **Hellblazer**. Jopa käännökset ovat olleet ihan kelvollisia. Ainoa merkittävä puute on tekstaus, jota ei ole. Ladottuja puhekuplia ei kukaan itseään kunnioittava sarjakuvan ystävä saa sulattaa.

Sandman on DC:n eli Kalman paras sarja. Sandmanhan on englantilaisittain Nukkumatti, mutta Gaiman tuo meidän eteemme mustiin verhoutuneen unien herran, jonka silmien takana palaa ikiaikaisen kylmä tuli. Jotain tyypin luonteenlaadusta kertonee sekin, että hänen isosiskonsa tottelee nimeä Kuolema ja kantaa kaulassaan elämän symbolia.

Tähän mennessä Kalma on ehtinyt käydä lävitse ensimmäisen Sandman-kokonaisuuden Preludes and Nocturnes eli seuraavassa numerossa on kenties kaikkien aikojen paras Sandman-tarina The Sound of Her Wings (Kuolema kulkee suvussa). Sitten on vuorossa The Doll's House, joka sisältää muun muassa unohtumattoman joukkomurhaaja-konventtiin sijoittuvan jakson. Eräs painajainen on nimittäin päässyt karkuun...

Swamp Thing on puolestaan eräänlainen maaelementaali nykypäivän maailmassa. Äiti Maalla on ollut tapana luoda itselleen puolustaja aina kun hän on tuntenut itsensä uhatuksi, eikä aika voisi olla parempi uuden suojelijan syntymälle. Onneksi Semic on sivuuttanut alkuperäisen Swamp Thingin alkujaksot, jotka keskittyvät otuksen syntyperän selvittämiseen. Swamp Thing on parhaimmillaan vasta päästyään sinuiksi itsensä kanssa, ja jatkossa on luvassa esimerkiksi kovan luokan ympäristösarjakuvaa, joka vetää vertoja pahimmallekin kauhulle.

Nuhjuiseen ulsteriin, parransänkeen ja sätkään sonnustautuva John Constantine eli Hellblazer on 80-luvun Englannissa asuva velho, joka on ihan pikkuisen rappiolla. Tämä ei ole mikään ihme, sillä yrittäessään suojella itseään ja ihmiskuntaa sekä Taivaan että Helvetin juonilta, hän on joutunut myymään paloja sielustaan vähän sinne sun tänne, osan useampaankin otteeseen. Siinä sivussa ovat osansa saaneet niin ystävät kuin vihollisetkin, ja on todella vaikea sanoa, kumpien osa on ollut pahempi.

Hellblazerissa on parasta sen uskottavuus. John Constantine on aito ihminen, joka vain omaa keinot tiettyjen asioiden hoitamiseen. Hänen ei tarvitse pitää siitä, mutta minkäs teet, kun Saatana kolkuttaa ovelle ja saapuu noutamaan vastakuolleen ystäväsi sielua. Jotain on yksinkertaisesti pakko tehdä, esimerkiksi juottaa vieraalle tuopillinen pyhää vettä oluena... Jotensakin ainakin meikäläisen rotumuistista tuntuu täysin luonnolliselta, että arkitodellisuuden alla asuu jotain paljon vanhempaa ja vaarallisempaa, että rationaalinen maailmankuvamme on vain meidän oman mielenterveytemme turvaksi luomamme kupla, joka voi puhjeta minä hetkenä hyvänsä.

roolipelien väitettiin tekevän pelaajansa hulluiksi, sillä pelipersoonien uskottiin syrjäyttävän pelaajien omat aatokset. Aiheesta tehtiin nimittäin elokuva, ja Amerikoissa kaikki, mikä pääsee valkokankaalle, on totta. Suomessa sanaa on levittänyt televisio, joka on esittänyt filmin peräti kahteen otteeseen. Ei sillä, etteikö Suomen loskasäistä olisi joskus mukava paeta hieman maisemiin, mutta jos silmien avaaminen ei riitä todellisuuden todentamiseen, ei vika ole pelissä vaan korvien välissä.

Viime aikoina tilanne on kuitenkin kääntynyt entistäkin hullummaksi, sillä tätä nykyä roolipelit sekä niiden kyllästymiseen asti "lawful good" -pelaajat yhdistetään saatananpalvontaan. Kaikki sai alkunsa, kun joukko amerikkalaisia vanhempia vilkaisi jälkikasvunsa roolipelikirjoja ja löysi kauhukseen demoneita sun muita öhkömönkiäisiä. Suurin osa tekstistä oli asiaa tuntemattomille tietysti täyttä hepreaa, jonka mielikuvitus tulkitsi loitsuiksi ja manauksiksi.

Shokeeratut vanhemmat perustivat oitis painostusryhmän nimeltä Parents Against D&D, jonka suurimpia saavutuksia tähän mennessä on demonien ja "epä"jumalten katoaminen Advanced Dungeons & Dragonsin säännöistä.

Drugs and Dungeons and Dragons

Julkisuudessa käyty keskustelu on johtanut siihen, että kun rapakon takana joku roolipelaaja tekee henkirikoksen, kyseessä on oitis saatananpalvontaan liittyvä rituaalimurha. Kun esimerkiksi erään sheriffin poika murhattiin Michiganissa, paikallinen TV3 nimesi pääepäillyksi D&D-porukan, sillä "Dungeons & Dragons on metsästäjien ja saalistajien peli, jota usein pelataan myös elävässä elämässä". Jutun otsikkona oli: "Murder in West Michigan: Drugs and Dungeons and Dragons" eli vapaasti suomennettuna "Murha Länsi-Michiganissa: Huumeita ja roolipelejä".

Ilmiö on tuttu myös meille suomalaisille. Jos joku viisi vuotta sitten muutaman kerran nyrkkeillyt portsari vetää asiakasta turpiin, iltapäivälehdet kirjoittavat: "Nyrkkeilijä hakkasi asiakkaansa" tai jotain muuta yhtä asiaankuuluvaa.

Esimerkiksi Päivä Osakeyhtiön kustantaman **Suomen Viikkolehden** kuukausilehden **Todistuksen** maaliskuun numeron mukaan kaikkein pahimpia ovat kuitenkin roolipelikerhojen vetäjät, jotka harrastavat saatananpalvontaa. Heidän tehtävänään on vietellä nuoria viattomia ihmisiä tämän pirullisen pelin pariin. Väitteitään lehti perustelee muun muassa sillä, että "demonivoimat" ovat alkaneet riehua roolipelaajien kodeissa paiskoen esineitä ympäriinsä, sillä "Dungeons & Dragons opettaa suoraan okkultismiin". Tätäkin juttua lukee ilmeisesti varsin moni varsin hämmästynyt "saatananpalvoja". Vilkaiskaapa peiliin, jos vaikka sarvet olisivat alkaneet kasvaa.

Kaiken kaikkiaan näiden aatosten esittäjät kuuluvat samaan kastiin kuin eräs amerikkalainen naisihminen, joka taannoin haastoi valtion oikeuteen saadakseen fantasiakirjallisuuden pois kouluista. Hänen perustelunaan oli, että mielikuvituksen käyttöä vaativat fantasiakirjat opettavat lapsia ja nuoria ajattelemaan!

Ei parane kuitenkaan unohtaa, että pienen joukkohysterian voimin on ajettu hullumpiakin asioita lävitse, eli pelataan ja luetaan kun vielä voidaan. FBI on jo takavarikoinut yhden pelifirman omaisuuden. Syynä oli, että firman julkaiseman cyberpunk-roolipelin säännöissä annettiin viranomaisten mielestä liian hyvä kuvaus tietojärjestelmiin murtautumisesta.

Wexteen, Velho





Wexteenin 10 parasta tieteis- ja fantasialeffaa:

- **Star Trek IV**: Nimoyn pienellä budjetilla toteuttama namupala. ST-sarjan paras.
- **Terminator**: Siis se alkuperäinen, ajalta jolloin Arnold oli parhaimmillaan.
- **Conan Barbaari:** Artturi Mustaniska edelleen – ei Conania *saa* näytellä.
- **Orjattaresi**: Katso elokuva, lue kirja, mieti ja peljästy.
- **Blade Runner**: Jos tästä elokuvasta ei pidä, vika ei ole filmissä.
- **Tappajatomaattien hyökkäys**: Ö-sarjan kulttielokuva vailla vertaa, boing boing boing...
- **Alien**: Ripley on niiiin ihana.
- **2001**: Minkäs teet, kaikkien aikojen realistisin tieteiselokuva on eräs vanhimmista...
- **Barbarella**: Nimi kertonee kaiken oleellisen. Nami!

PELIT ★posti

Pelit-lehden ensimmäisessä numerossa pyörähti postimme käyntiin. Kirjeitä on tullut runsaanlaisesti, kiitos lukijat. Kaipaan kuitenkin vieläkin lisää kinkkisiä kysymyksiä!!!

Osoite on edelleen:

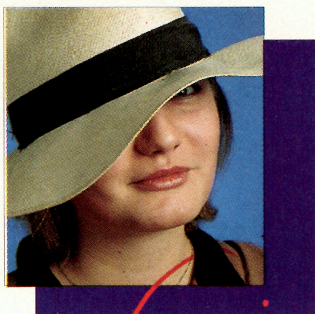
Pelit-lehti
Posti
PL 64
00381 HELSINKI

Monessa kirjeessä on pyydetty vastausta kirjeitse, onpa mukana ollut kirjekuorikin postimerkkeineen. Emme valitettavasti voi kuitenkaan vastata teille henkilökohtaisesti, lehdentekemiseenkin pitää jäädä aikaa. Toisaalta, kun kysymys julkaistaan lehdessä, moni muukin kuin kysyjä saattaa saada vastauksen ongelmaansa.

Monet toivovat ratkaisuja juuri tiettyihin peleihin. Yritämme julkaista jokaisessa numerossa muutaman ratkaisun sekä tietenkin vinkkejä. Kilpailussamme yritämme luodata, mitä ratkaisuja julkaisisimme, vanhoja ratkaisuja kun on nurkat väärällään.

Ja vielä hiukan selvennystä: jos teillä on pelaamiseen liittyvä ongelma jonkun tietyn pelin kanssa, postittakaa kirjeenne PelitSEIS-palstalle. Jos teillä sen sijaan on valmis vinkki peliin, antakaa se Max & Moritzin käyttöön. Minä tahdon kaiken muun postin, kiitos!

Demodiskettejä ja julisteita toivoivat useat kirjeen lähettäneet. Harkitsemme, ja jos toteutamme, niin vasta syksyllä. Useassa kirjeessä oli hyviä uusia juttuehdotuksia ja parannusehdotuksia. Olen vastannut "harkitsemme". Näin todella teemme. Ideoiden kehittely ja valmistelu, siihen liittyvä lehden ulkonäön suunnittelun vievät



kuitenkin aikaa, joten ihan seuraavaan lehteen ei kaikkia ehditä toteuttaa. Mutta yhtäkään ei hylätä tai unohdeta suorilta käsin.

Hurraa!!!

Vihdoinkin värikäs lehti! Suunnattomat kiitokset mainiosta, ihanasta jne lehdestä. Hintakin oli kohdallaan.

Ikuinen tilaaja jo nyt

Sekavaa

Miksi ihmeessä niin paljon kuvia? Itse pelistähän ne kuvat ja tapahtumat selviää, teksti on tärkeämpi. Esimerkiksi Monkey Islandin ratkaisu oli kauhea. Tekstiä, kiitos!

Tekstifani

Totta toinen puoli tekstifanin kirjeessä. Mutta onhan se upean näköinen, vai mitä?

Kaipaan pelikirjaa

Nyt kun keksitte tämän uuden Pelit-lehdykän, niin julkaisetteko vielä Pelikirjaa? Hinta tosin uudessa lehdessänne oli tosi mukava! Entä saako vanhoja Tietokonepelien vuosikirjoja vielä jostain?

Lisää pelejä

Pelikirjoja ei enää julkaista, lehti korvaa harvoin ilmestyneet opukset. Vanhoja Pelikirjoja ei käytännössä enää saa. Kokeile divareita.

Pelinteko-ohjelmia

Mitä pelinteko-ohjelmia on olemassa PC:lle? Ideoita riittää! Tuleeko F1 Grand Prix PC:lle? Jos niin koska?

Tietämätön torvi Espoosta

Ainakin 3D Construction Set (Domark) ja vielä rajoitetumpana Bard's Tale Construction Set (EOA). F1 Grand Prix tulee varmasti PC:lle, mutta ajankohdasta ei uskalla sanoa mitään.

Arvosteluista

Arvosteluissa saisi olla kerrottuna pelin toteutuksellinen puoli numeroin, esimerkiksi grafiikka 93 jne. Toiseksi, olisiko teillä mitään käyttöä Buck Rogersin, Pool of Radiancen, Curse of the Azure Bondsin ja Secret of the Silver Bladesin läpipeluuohjeille?

Kolmanneksi, mitä tarkoittaa asciina tallentaminen?

Tuleeko Populous II:ta PC:lle?

Innokas pelailija

Ensimmäiseksi: kun asiasta keskusteltiin, tultiin siihen tulokseen, että grafiikan pisteytys menee turhan pikkutarkaksi, jotta sillä olisi sen suurempaa arvoa. Sitä paitsi grafiikan ja äänten arvostelu löytyy varmasti itse jutusta. Periaatteessa kyllä, mutta tuntuu että ratkaisuja AD&D-peleistä on enemmän kuin niiden tarvitsijoita.

Kolmanneksi: Asciina tallentaminen tarkoittaa aivan puhdasta tekstiä ilman alleviivauksia, lihavointeja, erilaisia fontteja sun muuta. Jos tekstistä saa selvää TYPE-käskyllä (sekä PC että Amiga) eikä siinä ole outoja merkkejä, se on asciita. Populous II tulee lähes varmasti PC:lle, se varmaan vaan kestää.

Suomen osto ja myynti

Ehdotan, että lehteen lisätään palsta, jossa lukijat voivat antaa/saada tai myydä/ostaa pelien ratkaisuja. Minulla Bart Simpson on jäänyt harhailemaan Spingfieldin pääkadulle, koska en keksi, miten saan sprayattua tarpeeksi objekteja päästäkseni eteenpäin. Roger Wilco puolestaan on jäänyt Galaxy-ostoskeskukseen, jne.

Sakari

Kuulehan Sakari! Lukaisepa sisällysluettelosta PelitSeis-palstan sivunumero, ja yllätys: toiveesi on toteutunut. Oheiset kysymyksesi lisäsin myös PelitSeis-palstalle, joten nyt odotellaan, että joku osaisi auttaa.

Wing Commander Amigalle?

Väititte ensimmäisessä Pelit-lehdessä, ettei Wing Commanderia ole saatavana Amigalle. Kuitenkin viereisen sivun mainoksen mukaan peli olisi saatavana myös Amigalle. Siis onko olemassa kaksi saman nimistä peliä, vai mistä h:sta on kysymys?

Huono alkuko

Wing Commanderin piti tulla Amigalle, vaan ei tullutkaan. Mainokset eivät ole toimituksellista aineistoa, eli emme voi puuttua niissä oleviin kirjoitus- tai asiavirheisiin. Uskoisin, että mainostaja korjaa tiedon seuraavaan mainokseensa.

Syrjintää?

Ostin uuden Pelit-lehden ja totesin sen melko hyväksi lehdeksi. Huomasin kuitenkin, että lehden saa 148 markalla, jos on MikroBITIN tilaaja. Olen Tietokone-lehden pitkäaikainen tilaaja, mutta etu ei koske minua. Vaikka olen saman kustantajan ja saman alan lehden tilaaja, en pääse nauttimaan samoista eduista, vaan joutuisin maksamaan lehdestä 188 markkaa. Neljä kymppiä ei ole paljon, mutta... Miksi näin?

Tietokone + Pelit

Näin on suuri ja viisas markkinointiosastomme päättänyt ja näin oli C=lehden aikoihinkin. Kuten totesit: neljä kypää ei hirveästi ole...

Missä te oikein viivyitte?

Kesti liiankin kauan, ennen kuin ensimmäinen suomenkielinen peleille omistautunut julkaisu ilmestyi! Vaikka MikroBITIN ja C=lehden arvostelut olivatkin kieltämättä parhaita, mitä saattoi löytää, en tilannut kumpaakaan lehteä, koska niissä kummassakin oli liikaa "todellista" tietoa, jota en välttämättä ymmärtänyt. Oli tosi hienoa nähdä (vihdoinkin) meille suomalaisille rakkaudella ja huolella tehty lehti.

Pidin lehdestä erittäin paljon jo sen nykyisessä olomuodossa. Mutta haluaisin silti esittää muutaman ehdotuksen.

Peliarvosteluihin saisi lisätä toteutukselle ja kynnykselle omat numeroarvonsa. Toivoisin myös, että ette antaisi liian korkeita arvosanoja peleille. Mielestäni raja saisi kulkea siinä 85 % kohdalla, jolloin kaikki pelit, jotka ylittävät sen, saavat takamukseensa Pelit-huippu arvon.

Postipalstan toivoisin olevan isomman. Kuukauden parhaalle kirjeelle saisi antaa rahapalkinnon.

Lisäksi haluaisin PD-pelipalstan, osaston, jossa käsitellään uusien pelien up-dateversioita, ja hardwaresta peleihin liittyvää asiaa.

Thank you for your patience

Uskokaa tai älkää, tuossa oli noin kymmenesosa kirjeestä. Kiitos! Kehut jätän hautumaan, ja kommentoin vain parannusehdotuksia.

Postipalsta suurenee sitä mukaa kun lukijoilta tulee kirjeitä, ensimmäiseen lehteen kun ei kirjeitä vielä sattuneesta syystä saatu. Rahapalkintoja kirjeistä emme todennäköisesti lähde jakamaan (niitä näyttää toistaiseksi tulevan tarpeeksi), mutta oikein hyvä kirje saattaa saada vaikkapa pelin palkinnokseen...

PD-pelejä emme ainakaan vielä ota mukaan, sivut eivät tahdo riittää edes kaupallisten pelien esittelyyn. Update-versioita käsitellään sekä Lyhyestipalstalla että joskus myös omina peliarvosteluinaan. Kovosta eli laitepuolelta mukana ovat kaikki pelaamiseen liittyvät oheislaitteet, eli esimerkiksi äänikortit ja joystickit.

Montako kertaa?

Montako kertaa Pelit-lehti ilmestyy vuodessa, ja mikä ihmeen vekotin on äänikortti?

Ääliöt avaruudesta

Pelit-lehti ilmestyy tänä vuonna seitsemän ja ensi vuonna kahdeksan kertaa. Tämän toukokuisen numeron jälkeen lehti tulee kesä-, elo-, syys-, marras- ja joulukuun puolivälissä.

Äänikortti on PC:hen liitettävä lisäkortti, joka antaa PC:lle paremmat äänet.

Hyvä juttu

Te toimituksen sedät olitte mukavia, kun julkaisitte tämän uuden lehden. Ensivaikutelma oli mukava ja luin lehteä suurella mielenkiinnolla.

Miksi MikroBitissä arvostellaan samat pelit kuin Pelitlehdessä? Onko Nirvi edelleen myös MikroBitin henkilökuntaa?

Iikka Taavitsainen

Kiitos, kiitos, mutta emme me ole setiä. Kuten viimeksi jo kerroimme, täällä on kaksi "tyttöä" ja yksi "poika" + päätoimittajasetä.

Tärkeimmät pelit on arvosteltava molemmissa lehdissä, koska meillä on eri lukijoita. Toisaalta pelejä ei myöskään tule markkinoille valtavaa määrää joka kuukausi.

Niko työskentelee nykyään vain Pelit-lehdessä.

386 pelikoneeksi?

Olen hankkimassa PC:tä, ja olen kallistumassa 386/40 MHz:n puoleen. Mitä mieltä olette hyöty/pelikoneena ja onko olemassa tilastoja siitä, miten yleisiä Yhdysvalloissa/Suomessa PC:t ovat pelikoneena?

C64:lla liikkeelle lähtenyt



Hyötykoneena ei PC varmasti enää kommenttia kaipaa. Pelikonearvo riippuu mieltymyksistäsi: PC on lähinnä massivisten seikkailu-, rooli- ja simulaattoreiden kone, mutta sellainen toimintapelipuoli on huonommin edustettuna. Jenkeissä PC on yleisin peli(tieto)kone, Nintendon tietysti vallitessa muuten. Myös Suomessa PC pelikoneena on hyvin edustettuna, Amiga lienee vielä yleisempi.

Macintoshin pelit

Lehtenne käsittelee lähinnä PC:n, Amigan, Atarin ja C64:n pelejä. Miksei myös Macintoshin pelejä? Kyllä Macillekin on olemassa pelejä, ja monet pelifirmat ovat lisänneet Macintoshin pelien valmistusta.

Joten uskomme, että nyt kun Macintoshista on tulossa myös kotikone, niin pelienkin kysyntä kasvaa. Joten eikö olisi kohtuullista, että lehdestänne löytyisi pelitietoutta myös Macista?

Sampo Karjalainen
Janne Petäjä

Mihin unohtui C64?

Lehtenne kannessa mainostetaan C64:lle pelejä. Lehdestä en kuitenkaan löytänyt yhtään. Onko niitä tulossa seuraaviin lehtiin?

Ceekuusnelostelija

Sampolle, Jannelle ja kuusnelostajille: tulee sekä Macin (aikanaan) että C64:n pelejä ja juttuja. Vinkit ja kysymykset ovat kiinni teistä, hyvät macistit ja kuusnelostelijat! Kuusnelosessa on vain se paha puoli, että pelit ilmestyvät lähinnä salaa emmekä välttämättä saa niitä käsiimme.

Konsolipelit

1. Ettekö voisi alkaa arvostella konsolipelejä? 2. Onko Super Fanicomille julkaistu Simpsons-kännös Data Eastin kolikkopeleistä? 3. Liitin Amigan stereoihin. Mistä johtuu, että esimerkiksi Larry 5:ssa on välillä huonot ja välillä hyvät äänet?

Long live Super Famicon

1. Mitä mieltä olette, hyvät lukijat?
2. Toimitus pudistaa epätietoisena päätään.
3. Vika lienee liittimessä.

Ei toimi

Sain juuri Alien Breed -pelin. Peli ei toimi minun Amigassa, mutta kaverin Amigassa ihan moitteettomasti. Minulla on koneessani yhden megatavun muisti. Mistä mahtaa johtua?

Veli-Matti Poikola, Perho

Mahdollisia syitä ovat päällä oleva lisälevyasema tai yhteensopimaton käyttöjärjestelmä. Myös säädöistään vaellellut levyasema voi olla syypää (kopiosuojausta ei läpäistä).

Millaiselle Amigalle peli sopii?

Voisitteko ilmoittaa Amigan peliarvostelujen spekseissä, mille Amigalle peli sopii, montako levyasemaa peli vaatii, ja saako sen kiintolevylle tai vaatiiko se kiintolevyn.

Erittäin hyvä ehdotus. Toteutamme seuraavassa lehdessä.

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

●● Max käsittelee enimmäkseen seikkailu- ja roolipelejä sekä simulaattoreita. Vinkkejä saapui ihan kiitettävästi, mutta lisääkin saisi tulla. Ossiparka joutui vieläkin kaivelemaan omia varastojaan.

Chaos Strikes Back

Pelit-lehdessä 1/92 väitettiin, että "jos ovi on kiinni, käy painelemassa erilaisia lattianappeja". Se oli harhaanjohtavaa, jopa väärää tietoa. Itse en saanut ovea millään auki. Tässä oikea ohje loppusuoralle: kohdassa, jossa lukee "fighter charge" mene eteen ja vasemmalle (ylös ja alas johtavien rappusten luo). Sitten ylös, ja ylhäällä tiputtaudu ensimmäisestä luukusta, jonka löydät. Luukku aukeaa, kun astut lattianapille. Näin pääset suoraan "mahdottoman" oven toiselle puolelle. ROSin lopussa paina irtotiiliä järjestyksessä: lähempi oikea, kauempi vasen, kauempi oikea jne.
K. Veijalainen, Levanto

Star Trek 25th Anniversary

PC
Tuntuuko lopputaistelu kopio-Enterpriseä ja piraatteja vastaan epätoivoiselta? Kun teet seuraavasti, viholliset tippuvat uhdestä osumasta.

Tallenna peli heti, kun taistelu on alkanut. Lataa PC-Tools-ohjelma ja tohtoroi äsken tekemääsi tallennusta HexeEditorilla: muuta rivin 0240 kaikki luvut ja rivin 0256 kuusi ensimmäistä lukusarjaa 21:ksi.
Tapio & Kari Salminen, Noormarkku

Police Quest II

Amiga
Sukeltajankortti löytyy lompakosta. Kirjoita "look in wallet". Pakettiautosta ota suit, vest, belt, mask, fins ja tank. Kun olet sukeltamassa, ensimmäisestä ruudusta löytyy virkamerkki (gold flicker). Mene yksi ruutu vasemmalle ja maassa on veitsi. Ota se ja nouse pintaan.
Eemil Laine, Espoo

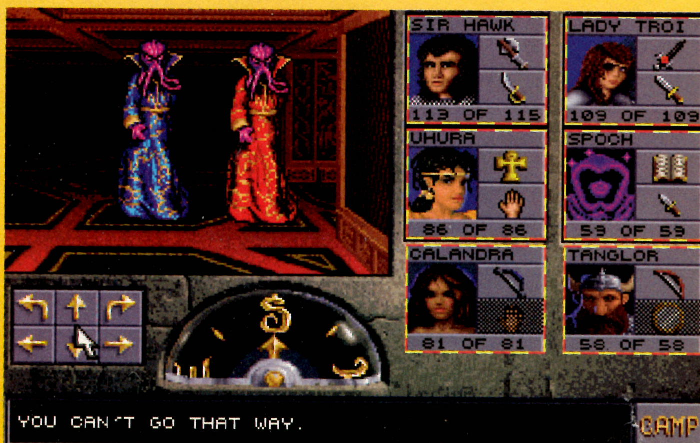
Knightmare

PC, Amiga
Pelit-lehden edellisessä numerossa Nnirvi valitti, että joukon pappi joutuu vaeltemaan raajat poikki ja pisteet alhaalla, koska loitsun pystyy kohdistamaan ainoastaan papin edessä olevaan henkilöön. Väite, että pappi joutuisi olemaan joukon vammainen **ei pidä** paikkaansa. Papin pystyy parantamaan. Keinoja on kolme:
1. Parannusjuoma. Juomaa varten tarvitaan tyhjä pullo, jollaisen saa juomalla tyhjäksi kakkostehtävän alusta löytyvät maitopullon. Tyhjä pullo laitetaan toiseen käteen, pappisauva toiseen ja tehdään parannusloitsu. Tuloksena on parannusjuoma.
2. Cast a spell and run. Näppäräsorminen pelaaja voi parantaa papin sijoittamalla sen eturiviin. Sen jälkeen ohjelmoidaan loitsu valmiiksi vasemmalla hiiren napilla ja laitetaan sormet valmiiksi kursorinäppäimille. Heitetään loitsu ja astutaan **nopeasti** eteenpäin käyttämällä kursorinäppäimiä. Loitsu osuukin pappiin itseensä ja parantaa hänet. Tällä menetelmällä voi tehdä myös nopean itsemurhan, jos jokin on mennyt pahasti vikaan.
3. Käytä ovea. Jotkut ovet heittävät loitsut takaisin. Tällainen on muun muassa kakkostehtävässä oleva ovi, jossa on kuva itkevästä naamasta. Kun papin laittaa eturiviin ja heittää parannusloitsun, ovi heittää loitsun takaisin pappiin ja pappi on taas kunnossa.

Max ja Moritz -palstalla mainittu Birds-loitsu on hyökkäysloitsu. Sitä käytetään lähinnä hämähäkki/lepakko/hyönteisotuksia vastaan, joihin muut loitsut eivät tehoa. Pappisauvassa tulee vielä loitsu SEE, sekä loitsut BLOCK, POW (lisää taistelijoiden iskuvoimaa), ja AIM (parantaa osumatarkkuutta). Muissa sauvoissa ovat muun muassa loitsut SMILE ja CRY (hyökkäysloitsuja), IQ (parantaa pahojen velhojen aiheuttaman hölmöyden), DESTONE (parantaa medusojen aiheuttaman kivetyksen) ja monta muuta.

Nnirvi oli huolestunut myös isä- ja äitilohikäärmeistä. Ne ovat kuitenkin niin hitaita, ettei niistä juurikaan ole huolta. Ne tosin aiheuttavat vahinkoa, mutta nopeasorminen pelaaja pystyy väistämään niiden hyökkäyksen ja juoksemaan kehää niiden ympärillä. Paljon vaarallisempia ovat steroidilohikäärmeet, jotka ovat käytännössä liekinheittimen, konekiväärin ja pikajuoksijan risteytyksiä!

Pikku vinkkinä vielä taistelijatasoja kaipaaville: kannattaa taistella puutarhan puuotuksia vastaan, koska ne eivät lyö kovaa eikä niitä tarvitse ajaa takaa. Olioita vastaan kannattaa myös käyttää paljon hit and run -tekniikkaa, koska ovigiljotiinin käyttämisestä ei heru kokemusta.
Juhani Polvi



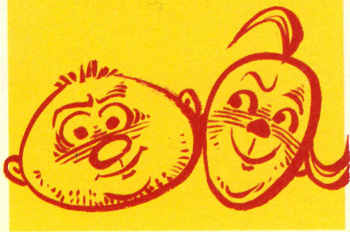
Eye of the Beholder II

Amiga, PC
Ansaluukusta kannattaa pudottautua alas. Heitä oven läpi tikari tai muu vastaava. Vieressä olevan lukon voi tiirikoida ja vastapäätä aukeaa ovi, jonka takaa löytyy esimerkiksi lightning bolt -loitsu.

Seuraavan vinkin toimivuudesta en ole aivan varma: ennen kuin tallennat pelin, juota valitsemillesi henkilöille sopivat pullolliset. Esimerkiksi Gianth Strength, Speed. Sitten eobdat.sav kopioidaan Eye kakkoseen. Kone ei huomaa jippoa pelissä muuten, kuin että voimaa tulee lisää.
Lasse V. Virtanen

SUIDEN SALAT
Kuudennen tason ahneet suut vaativat sisuksiinsa tavaraa jos jonkinlaista. Tässä lista tarvittavista aineista.
Kirottu ase
Pilaantunutta ruokaa
Pergamentti
Taikajuoma (mikä tahansa)
Muutama kivi
Mantisidoli
Punainen jalokivi
Punainen jalokivi löytyy samasta tasosta, oven takaa, joka aukenee, kun mantisidoli on annettu suulle.

VOIMAVALLIN SALAT
Wall of force tuntuu joskus todella typerältä loitsulta, jolla ei ole mitään käyttötarkoitusta. Näin ei suinkaan ole. WOF on erittäin käytännöllinen muun



muassa silloin, jos haluaa päästä tulipallosokkelopaikasta ehjänä eteenpäin. Samaten eräässä paikassa, jossa kolme bulettea hyökkää kimppuun on hyvät mahdollisuudet tukkia kahden tie ja keskittyä kolmanteen.

DEMONIHAASTE
Darkmoonin demonihaaste-kohta on harvinaisen kenkkumainen. Tässä hieman apua tuskaantuneille.

Yksi mahdollisuus selvitä kyseisestä kohdasta on seuraavanlainen: Ennen kuin lähdet taistelemaan buletteja vastaan heittele kaikki mahdolliset suojaloitsut (Prayer, Suojaus pahalta, Siunaus, Haste ja Aid). Avaa vahvimman maagin loitsukirja kompassin päälle, heitä kirja pois, mutta ÄLÄ sulje loitsuikkunaa. Astu teleportista ja laukaise välittömästi Fireball tai Kylmäkartio bulettejen niskaan.

Bulettit kuolevat parhaiten kylmällä teräksellä tai taikasauvalla (taikasauvat ja kääröthän sai ottaa mukaan.) Niitattuasi kurjat mömmöt matalaksi lyö sieluseinää kymmenkunta kertaa. Seinän hajottua lepää parisataa tuntia, hankkien koko porukalle täydet voimat. Astele eteenpäin ja ennen pitkää ensimmäinen demoni tulee vastaan. Välittömästi sen ilmestyttyä heittele kaikki mahdolliset heittoaseet ja hutki miekoilla minkä kerkiät. Magiaa on turha tuhlata, sillä otuksella on lähes täydellinen immuniteetti sitä vastaan.

Willy Beamish

PC, Amiga
Jos haluat takaisin Nintarin avaimen, hae ensimmäisenä päivänä Tiffanyn päiväkirja hänen huoneestaa. Odota, kunnes Tiffany pyytää sinulta shampoota. Hae shampoo kylpyhuoneesta ja heitä pullo Tiffanylle. Vilauta sitten hänelle hänen päiväkirjaansa ja vaihda se Nintarin avaimeen.
Juha Ilola

Hyppykilpailuiden jälken Horny hyppii Tootsweet-yhtiöön ja Willy perässä. Willy jää kuitenkin kiinni ja joutuu vartijan koppiin. Yhdistä koirantalutushihna ja Nintarin avain ja hypnotisoi vartija. Laiturissa odottelee vesiskootteri, jolla Willy lähtee ajelemaan kohti linnaa. Juttele linnassa papukaijan kanssa, ota ruokapöydältä kuppi ja pöytäliina ja mene keittiöön.

Heitä kuppi keittäjän eteen, kaada öljy pannusta lattialle ja työnnä pata keittäjän taakse. Mene haarniskan luo ja ota kypärä ja kartta. Mene takaisin keittiöön ja hyppää liukuhihnalle. Kun keittäjä on kaatunut laita kypärä keittäjän päähän ja paina oikean puoleista nappia.
Ode. K.

NetHack

PC
Jos haluat olla paikallasi ja hankkia hitpointseja odottamalla, kirjoita maahan "Elbereth". Muista kuitenkin, ettet liiku tai hyökkää tai suoja häviää. Suoja häviää myös ajan kuluessa.
Olli Salonen, Tre

Noitailemaan pääsee käynnistämällä Nethackin komennolla nethack -u izchak -D

Hero's Quest

PC
Baba Yagan tönön saa alas lausumalla "Hut of Brown, now sit down".

Commander Keen IV

PC
Salaiseen pyramidiin pääsee, kun etsii jostain "normaali" pyramidista paikan, jossa kuljeskelee iilimatoja. Houkuttele kaikki ympärillesi ja kuvaruudun yläreunasta ilmaantuu käsi. Hyppää sille, ja se kiidättää sinut kiellettyyn pyramidiin.

Civilization

PC
Paras mahdollinen hallitusvaihtoehto on demokratia, mutta tię siihen on pitkä ja kivinen. Aluksi kannattaa kehittää muuraustaito, jotta pääsee rakentamaan pyramiidit, joiden avulla voi hallitusmuotoa vaihtaa vapaasti. Toinen tärkeä kehityskohde on mystiikka ja sitä kautta uskonto.

Kehitettyäsi jokaiseen kaupunkiin vähintään temppelin ja tarpeeksi elviksiä, valitse vallankumous ja hallitusmuodoksi tasavalta (republic). F4:llä pääset tarkistelemaan kaupunkien mielialoja. Jos jossain näyttää olevan enemmän kriminaaleja kuin juhlijoita tee kyseiseen kaupunkiin vikkelästi elviksiä lisää. Kulutushyödykkeisiin riittää noin 20–30 % investointi, joten väännä veroja sen mukaan.

Valtion talous on tasavallan aikana erittäin tärkeää. Vaikka temppelit, katedraalit ja kolosseumit römivät rahaa, tasavalta tuottaa todella roimasti. Kehitä karavaanireitit mahdollisimman monen kaupungin välille. Parhaan voiton saa, kun reitti vie yli valtameren tai muuten vain kauas. Muiden valtioiden väliset reitit tuottavat parhaiten.

Erilaiset mielialankohotusihmeet ovat erittäin hyödyllisiä. Rakenna mahdollisimman nopeasti ainakin Michelangelon kappeli ja J.S. Bachin kadetraali. Nämä pitävät porukkaa tyytyväisinä ja pääset investoimaan tärkeämpiin kohteisiin.

Anna tasavaltavaltion kerätä rahaa pari vuotta ja yritä pitää naapureihin lämpimät välit. Kun budjetti on parisataa mustan puolella ryhdy valmistautumaan vallankumoukseen. Vie jokaiseen kaupunkiin 2–3 sotilasyksikköä, mutta ÄLÄ laita niitä vartioimaan tai linnoittautumaan – pelkkä space-käsky riittää. Odota vahvimman ulkovallan valtiaan uhkailuja ja OSTA rauha (maksoi mitä maksoi). Suorita vallankumous ja kärsiessäsi anarkiasta rukoile, ettei kenenkään päähän pälkähdä ryhtyä sotatoimiin valtakuntaasi vastan.

Pienten alkukankeuksien jälkeen demokratia rupeaa rullaamaan ja rahaa tulee kuin roskaa. Nyt voitkin ryhtyä valmistelemaan muiden ilkiöiden niittaamista: Valmista oikea diplomaattiarmeija ja lähettele näitä vahvojen viholliskaupunkien vierille. Odota, että jossain niistä ilmenee ärtymistä ja provosoi kapina kaupunkiin (hehee). Näin saat sen haltuusi ilman verenvuodatusta. Ennemmin tai myöhemmin vihollishallitsijalta palaa pinna ja pepsodenthymysi charmi pettää – joudut sotaan, mutta demokratian mahtavan tuotantotehon avulla pystyt mätkimään despootit, monarkit ja kommunistit halki, poikki ja pinoon. Tasavaltalaiset ovat kaikkein hankalimpia, mutta kyllä se siitä...

Ja rikkana rokkaan vielä pari pikkuvinkkiä: Jos haluat kaupungille maksimituoton, rakenna ensin sopivaan paikkaan peltoa ja kaupunki sen päälle. Näin saat jokaiselle kaupungille "henkireiän", joka tuottaa saasteista riippumatta. Sama muuten pätee sekä teihin että rautateihin.

Ydinsota on varsin halpamainen keino naapureista eroon pääsemiseksi, mutta kumman tehokas. Mikäli suunnittelet ydinsotaa voimakasta naapurivaltaa vastaan, on SDI-puolustus suurimpiin kaupunkeihin välttämättömyys.

Alussa kannattaa rakentaa yksi sotilasyksikkö (mielellään phallax) ja yhdet vankkurit. Komenna sotilasyksikkö vartioon, tee vankkureilla peltoa plus teitä kaupungin ympäristöön ja aseta tieteen määrärahoiksi 90 %. Vaikka imperiumi ei kasva järin nopeasti, on vihollisten jousimiehet helppo liiskata robottitankkiarmeijalla.

Ultima Underworld

PC
Liskokielen pikakurssi:

bica	terve
click	ei
eppa	mennä pois ja palata
isili	minä
ossli	älä anna lahjoja
sel`a	antaa lahjoja / käydä kauppaa
sorr	aggressiivinen
sorra	varastaa
sor`click	epäillä
sseth	kyllä
sstersh	auttaa
thepa	liskomies
thes`click	lyödä
thit	pyytää
tosa	sinä
urgo	vanki
yeshor`click	ystävä
yethe	kuristaa kuoliaaksi
zekka	syödä/ruoka

Moritz

●● Moritz käsittelee toiminta-, ampuma-, auto-, ym. pelejä, joihin ei varsinaista ratkaisua ole. Vinkkejä tänne puolelle tarvitaan huisin paljon lisää. Pankaahan tuulemaan!

Amigan Action Replay

Julkaiskaa Action Replay -vinkit varauksin. Peleissä, kuten Turrican II, jotka latautuvat aina samaan muistiosoitteeseen, vinkit kyllä toimivat. Sen sijaan pelit, jotka toimivat käyttöjärjestelmän alla, voivat latautua eri tavalla riippuen koneen muistin määrästä, mahdollisista lisälaitteista ja apuohjelmista. Esimerkiksi Sierran peleissä vinkit eivät toimi. Pelit-lehdessä 1 oli koodi Flimbo`s Questiin. Itselläni on alkuperäinen FQ, eikä vinkki toimi, jos vain käväiseekin freeze-tilassa.

K. Veijalainen, Levanto

Lotus Turbo Challenge II

Amiga

Tässä muutama tunnussana:

1:
2: twilight
3: pea soup
4: the skids
5: peaches
6: liverpool
7: bagley
8: e bow

Kun kirjoitat turpentine, aika ei lopu. Kun kirjoitat deeside, pääset seuraavaan kenttään, vaikka aika loppuisi.

Jarmo Härmä, Hanko

Duck Tales

C64

Valokuvauskenttiä ovat Borned, Duckbill island, Keya game reserve, Ronguay, Xanadu, Yellerstone Park ja Ayer`s rock. Kilpailukenttiä ovat El Capitan, Machu Picchu, Monte Dumas, Noway, The Lost World, Thunderclap Mountain, Trala La, Valley of Gold ja Whatsamatterhorn.

Viidakkokenttiä ovat Bermuda Triangle, Beriberi Basin, Boola Boola Island, Okeefadokie Swamp, The Great Outback, The Gongo ja Yatzee River.

Luolia ovat Ali Baba's cave, Bolognia, Bu-Cazzi, Carlsbad Caverns, Emerald isle, Klondike Mines, Labyrinth of Crete, Lost City of Atlantis, Siberian Ice Caves, Swansylvania ja Too-Pei.

Luolien läpipeluuohjeet:

Ali Baba's cave: neljä ruutua oikealle, kaksi ylös, kaksi vasemmalle, yksi alas, kaksi vasemmalle ja yksi ylös.

Blognia: sama kuin Ali Baba's cave.

Bu-Cazzi: yksi vasemmalle, kaksi alas, yksi vasemmalle, kaksi ylös ja kolme vasemmalle.

Carlsbad Caverns: yksi alas, kolme oikealle, kolme ylös, yksi vasemmalle ja yksi oikealle.

Esmerald Isle: yksi ylös, kolme oikealle, kaksi ylös, kaksi oikealle ja kaksi alas.

· Klondike Mines: yksi vasemmalle, kaksi alas, yksi vasemmalle, yksi alas, yksi vasemmalle, kaksi alas, yksi vasemmalle ja kaksi ylös.

Labyrinth of crete: neljä vasemmalle ja kolme ylös.

Lost City of Atlantis: kaksi ylös, yksi oikealle, yksi ylös, neljä oikealle ja kaksi ylös.

Siberian Ice Caves: sama kuin Emerald Isle.

Swansylvania: yksi ylös, kaksi oikealle, kaksi ylös ja kaksi vasemmalle.

Too-Pei: sama kuin Bu-Cazzi.

Ville Karavirta, Turku

Brainball

Amiga

Koodit:

2 WELLDONE
3 PPHAMMER
4 FORTUNE
5 READY
6 STEADY
7 NO GO
8 JOYSTICK
9 RUTODFGP
10 DENISE
11 BIGAGNUS
12 CHIPCHIP
13 HATTHATT
14 FRANKLIN
15 PJOTRE
16 HUI LUIS
17 ESCAPE
18 CONTROL
19 SPACE
20 AMIGAFUN
21 LAMBADA
22 ERTERZUT
23 LEVEL23
24 BIGDREAM
25 CINEMAXX
26 SMARTIES
27 LOGOGO
28 SQUARES
29 SPEEDIE
30 SERPENT
31 FLIPPER
32 COFFEE
33 DOENER
34 NO COKE
35 SMOKIE
36 ALLSTAR
37 SOFTWARE
38 COMPUTER
39 DISKFULL
40 HARDWARE
41 HOOLIGAN
42 LEVEL 42
43 OWLPARTY
44 FREESHOT
45 BIERZELT
46 LAADAADI
47 LAADAADA
48 NOWAYMAN
49 RUSHRUSH
50 THE END

Sininen pallo on CAAF, valkoinen pallo on CBOB ja punainen pallo on CB67. Lyöntien määrää voi muuttaa Action Replaylla ja m-komennolla. Esimerkiksi m CAAF+return :COO CAAF 03 00 00 AF 00 32 00 00 .....

Mutta ensimmäiseen sarakkeeseen vaikka: :COOCAAF 53 00 00 AF 00 32 00 00 00 ... näin saat lyöntien lukumääräksi 53 (heksana) eli 83 lyöntiä.

TFD CE96 = loppumaton aika.

Ilpo Piispanen, Ikaalinen

The Simpsons

Amiga, PC

Kirjoita alkuruudussa (missä perhe katsoo tv:tä) COWABUNGA. Näin saat loppumattomat Bartit.

Antti-Pekka Hynninen, Kiiminki

Karate Kid II

Amiga

Peli helpottuu, kun painat P-näppäintä.

Eemil Laine, Espoo

Testdrive II

Amiga

Kirjoita GAS. Pääset suoraan huoltoasemalle.

Eemil Laine, Espoo

Krakout

C64

Nappi pohjassa kiidät kuin unelma!

Mika Salonen

International Ice Hockey

C64

Paina nappi pohjaan, niin vastustajat eivät saa kiekkoa.

Mika Salonen

James Bond the Spy

C64

Sukellusvenetauluun pääsee, kun ostaa ensin sub cabalityn ja hyppää laiturilta veteen. Mutta älä kuole välillä, muuten joudut ostamaan uuden.

Mikko N. Ranua

New Zealand Story

C64

Heti alkuruudussa, kun voisit aloittaa pelin, paina kaikki näppäimet pohjaan. Nyt kuvaruudun reunustojen pitäisi olla harmaat. Kun aloitat pelin, sinulla on loppumattomat ukot.

Tomi Kolistaja

Test Drive II

C64

Paina ajon aikana G-kirjainta päästäksesi seuraavaan tasoon.

Olli Salonen, Tre

Gods

Amiga

Peli on huomattavasti helpompi, kun pelaat alkuperäislevykkeiltä kuin varmuuskopioilta.

Olli Salonen, Tre

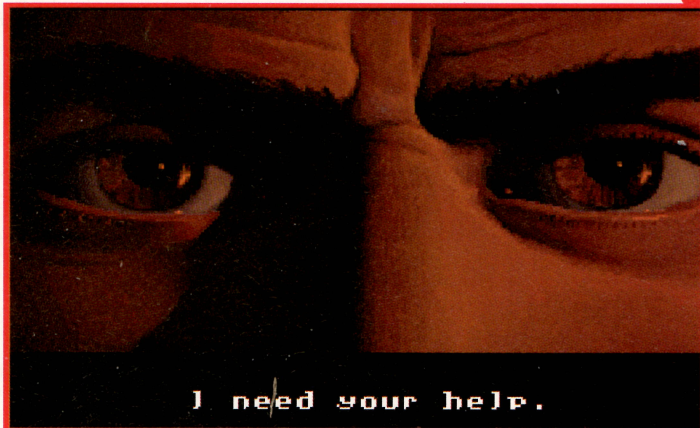
Pankaahan vinkkejä tulemaan osoitteella

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki



PELIT SEIS?

Willyn ratkaisua ei toimituksessa ole, ja myös toimitus on hyvin, hyvin jumissa. Muutama on luvattu, joten elämme toivossa. –tl



Eye of the Beholder

Miten selvitään Eye of the Beholderin 11. tason spiraalista, jonka keskellä on kiviportti?

Petteri Räisänen, Kuopio

Seinässä on nappi, joka kääntää seinää. Jokaisessa seinässä on myös tähti. Kun seinät käännetään siten, että tähdet ovat vastakkain, pääsee eteenpäin. Operaatio täytyy toistaa jokaiseen pääilmansuuntaan. –nn

Monkey Island 2

Mitä tarvitsee LeChuckin voittamiseksi viemärissä ja kuinka se tapahtuu? Olen saanut alusvaatetta, partaa, pääkallon ja nuken. Mitä vielä tarvitsen?

Kaarina Marttinen, Helsinki

Voodoo-nuken tekoon tarvitaan jotain esi-isiltä (pääkallo), jotain vaatetta (alushousut), jotain päästä (parta) ja jotain eritettä eli räkää. Anna LeChuckille Stanilta saamasi nenäliina ja hän niistää siihen. Sitten kaikki ainekset Juju Bagiin, ravistus ja voila! Nukke on valmis. Pistele nukkea neuloilla ja voitat LeChuckin. –tl

1) Miten Phatt-saaren mökissä olevan miehen voittaa juontikilpailussa?
2) Miten puusepältä saa vasaran ja naulat?

1) Liimaa lasipohjaveneitä kauppaavalta tytöltä saamasi esite vankilan ulkopuolella oman etsintäkuulutuksesi päälle, jolloin tyttö pidätetään ja saat häneltä grogia. Kaada miehen tarjoama grogi huoneen nurkassa olevan kasvin juurelle, ja vaihda tilalle oma grogisi.
2) Sahaa poikki pesulan lähellä istuskelevan kulkurin puujalka. "Lääkäri" eli puuseppä lähtee apuun, jolloin voit vapaasti ottaa vasaran ja naulat. –tl

Miten kartan saa, kun lokki vie sen?

Teemu Purhonen

Lokki lentää puussa olevalle majalle, jonne voit kiivetä puussa jo valmiina olevan pölkyn ja mukanasi olevan airon avulla asettelemalle niitä vuorotellen reikiin (airo menee poikki, mutta puuseppä korjaa sen). Lokki pudottaa kartan isoon karttakasaan ja lentää pois. Mutta sinullapa onkin taskussasi koira, joka tunnistaa emäntänsä tuoksun ja etsii sinulle oikean kartanpalan. –tl

Willy Beamish

Maaliskuisessa numerossa joku kysyi, mitä pitää tehdä Willy Beamishissa leikkikavereille, joten täältä pesee!
Ei savua ilman vettä, eli heitä savupommi hiippareiden niskaan, jonka jälkeen väännä vesiposti pihdeillä auki ja lähde karkuun. Juokse vauhdilla Tootsweetin aukiolle, josta hait lipun sammakkokilpailuun. Puhu kiinalaiselle perheelle, ja johan saavat öykkärit kyytiä.

Kotona mene nukkumaan ja lähde aamulla sammakkokilpailuun. Anna tuomarille lippu ja Turbofrogille kärpäsiä. Kilpailun aikana Turbo nukahtaa ja sinulla on hyvät mahikset voittoon.

Mene Hornyn perään Tootsweetin rakennukseen ja hypnotisoi vartija avain-ketjuyhdistelmälläsi. Valitse käskyistä Hoopa Coiler Agamemnon, ja ota jalat allesi.

Mene Local 409:ään ja puhelinkoppiin. Ota sieltä luuri mukaasi ja lähde pois. Käytä hyväksesi avointa ikkunaa ja mene sisään. Yrittäessäsi ottaa lappua pöydältä, ovi lentää sisään mies mukanaan. Ota imukuppi lattialta ja pistä se hänen päähänsä. Nyt ota lappu pöydältä ja mene ulos.

Lähde rantaa ja hyppää skootterisi selkään. Mene "kotisatamaan" ja sitä kautta Humpfordin kartanoon. Puhu papukaijalle ja mene ruokasaliin. Ota pöydältä malja ja pöytäliina, jonka jälkeen mene keittiöön.

Heitä malja kokin nenän eteen ja hiippaile padan luo. Kaada hellalla olevasta kattilasta lientä pataan.

Siihen loppuivat minunkin taitoni ja kysynkin vastaavasti, olisiko kenestäkään minua jelppimään.

Juha Nieminen, Hki

Mitä kartalla tehdään? Esittääkö se viemäreitä? Ja retkahtaako Willy Danaan?
Joonas Laakso, Vantaa
Milloin ilmestyy koko Willy Beamish -ratkaisu? Miten tai missä voi käyttää Willyn leikekirjan puhelinnumeroita?
E.J. (Erittäin Jumissa)

King's Quest I

Mikä on King's Quest I:ssä vanhan menninkäisen nimi? nimim. En tajua
Egaversiossa, mikä on kääpiön nimi ja miten saa viulun?

Edelleen Sir Graham

Valitettavasti viime lehden ratkaisussa oli virhe juuri nimen kohdalla. Olemme pahoillamme. Osaako joku auttaa?

Star Trek 25th Anniversary

Kuudennessa tehtävässä "That old devil moon" heti alussa planeetalle siirryttyä vastaan tulee ovi, jossa on koodilukko. Numeroa ei ole löytynyt mistään. Mikä se on?

Christer Holm, Kauniainen

Kysy Enterprisen tietokoneelta aiheesta "THREE" ja pistä esimerkit muistiin. –nn

Railroad Tycoon

Miten rautatien rakentaminen tapahtuu?

Käytä numeronäppäimistöä. –nn

Eye of the Beholder II

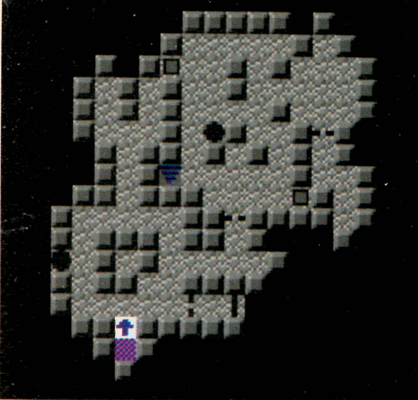
A) Miten selviää uskon kokeen Faith is the key -huoneesta?
B) Entäs temppelin toisen kerroksen soft floorista?
C) Seinien halkeamista?

A) Kuten jo nimestä kuulee usko on avain tähän huoneeseen. Neljä vipua avaa portteja sekä viereisiä laattialuukkuja. Avaa portit ykkösestä myötäpäivään kiertäen. Kulje käytävään ja tutki neljännen portin tienoilta lattiaa. Löydät pienen napin, jonka painalluksen jälkeen lattian reiät ovat illuusiota.

Pikkulintu visertelee myös, että Wall Of Force taktiseen paikkaan asetettuna estää portteja sulkeutumasta. –om

B) Pistä kaikki kolme jalokiveä yhteen lokeroon. –nn

C) Hakkaamalla miekalla. Yksi antaa periksi. –nn



Black Crypt

Miten ihmeessä pääsen eteenpäin kuvan mukaisesta 7. tason tilanteesta? Painonappia, joka siirtää pylvään ei saa esiin, koska seinät sulkevat tien painolaatalle. Moon Keytä ei saa, koska seiniä ei saa auki.

tl

Hero's Quest 2

Miten Air-elementaalin saa kuriin? Missä on "goo" (suomeksi tahma)? Miten vuorien lähellä olevan naisennäköisen puun saa takaisin naiseksi?

Rebelica

Aivan ensimmäisenä pitää hankkia palkeet. Ne saa Issurin puodin kyltistä joko vääntämällä kättä tai varastamalla ne illalla maagisella köydellä tai Fetch-loitsulla.

Minulla ei ole aavistustakaan, mitä on goo, mutta ilmaelementaali nitistyy, kun ostat huuliveikko Laffinilta mutaa (dirt tai mud) ja heität sitä sen keskustaan. Taistelija pääsee keskustaan päin kävelemällä, varas heittää rojun ja maagi leijuu, pudottaen mutaa oikealla hetkellä. Sitten vaan use bellows.

Nainen on parantaja Julanar, joka tarvitsee maaelementaalin voimaa. Puhele ensin Azizan kanssa puusta ja matkaa sinne. Anna puulle maaelementaali ja vettä. Kerro Spielburgista, maaelementaalista ja sankarista. Suutele tai halaa (hug) puuta ja sano lopuksi "Julanar". –om

Kuka on Hadji, josta lamppumyyjä selitti? Mitä dervissi tarkoitti puhuessaan pedosta?

Uhura

Hadjia ei taida pelistä löytyä – lähin vastaava taitaa olla apteekkari Harik. Tietääkö joku tarkemmin?

Dervissin peto löytyy matkaamalla lähteeltä kaksi ruutua pohjoiseen ja muutama länteen. Piruparka kaipaa antimaagiataikajuomaa, jonka apteekkari tekee annettuasi hänelle Julanarin hedelmän. Muista nyhtää pedolta ensin pari hiusta. –om

Missä on W.I.T.?

WIT löytyy Sahir Tarikin päästä maagin paljastustaialla.

Erasmus: Detect magic, Fetch ja trigger.
Ilmavelho: Force bolt ja levitate.
Maavelho: Kiipeä yli, trigger, dazzle, kiipeä ja calm.
Vesivelho: Falme dart ja kolme force bolttia.
Tulivelho: Open, Calm, Fetch ja force bolt. –om

Miten saa Azizalta Reflection-taian?

Baldienne

Koko pelistä ei löydy mitään reflectionia. Lähin vastaava on Erasmuksen reversal, jonka saa WITin voiton palkkioksi. –om

King's Quest 5

Miten saan Dark forestin noidan tapettua? Mistä saan rahaa? Miten estän majatalossa olevia miehiä vangitsemasta minua? Miten aavikon saa ylitettyä? Miten saan majatalon toisen oven auki? Mitä virkaa lehmällä kaupungin vieressä on?

Rebelica

Mustalaisleirin ennustajalta saat korun, joka suojelee sinua Dark forestin velhon taioilta. Velho joutuu pulloon sieltä tulleen hengen tilalle eikä häiritse sinua 500 vuoteen.

Kujalla on kolikko. Aavikolla on juotava aina kun on tilaisuus. Etsi temppeli.

Majatalon miehet vievät sinut vangittuna kellariin, josta sinut vapauttaa aikaisemmin pelastamasi rotta. Toinen ovi aukeaa tämän jälkeen vasaralla murtamalla, jolloin tulet majatalon keittiöön. Lehmä on rekvisiittaa. –tl

Captive

Amigan Captiven mission 001:n Space Stationin ruudukkolukot 3617 ja 25058 tuottavat vaikeuksia. Edelliseen en ole löytänyt lainkaan clipboardia, jälkimmäiseen sellainen löytyi, mutta lukko ei aukea annetulla yhdistelmällä.

Apua odotellen Thoriel

Colonel's Bequest

Missä on sorkkarauta ja miten sen saa?

Meribel

Venevajan rikkinäisistä kärryistä. –om

Might and Magic I

Kartan arealla D-3:ssa olevassa luolassa on "lopyhedroneita". Millaiseen järjestykseen ne pitäisi laittaa? Miten Luck Islandilla voittaa onnenpyörässä?

Meribel

Arthur

Pelin omissa vihjeissä sanotaan linnan kohdalla, että jos kuuntelee King Lotia seinän takana, tunnussana on jossain aineistossasi! Mitä se mahtaa tarkoittaa?

Ex-Arthur

Space Quest IV

Roger Wilco on jäänyt Galaxy-ostoskeskukseen. Auttakaa!

Sakari

Ota aluksi luottokortti maasta. Yritä nostaa automaatista rahaa. Ei onnistu – et ole nainen. Osta naistenleninki ja tyhjennä tili. Vaihda takaisin Rogeriin ja osta herrainpukimosta housut. Työskentele Burgeribaarissa ja hanki potkut. Poimi pomon tikari ja osta SQIV:n vihjekirja tietokoneliikkeestä. Tutki kirjaa ja kirjoittele muistiin luvut sekä aikakoodin puolikas.

Kulje pelihallin oikeaan yläkulmaan ja odottele kunnes jatkoosapoliisi ilmaantuu paikalle. Koukkaa skate-o-raman kautta ja eksytä kytät. Nyt aikakaskimmeri on vapaasti käytössäsi. Nakuta siihen vihjekirjan koodista alkuosa ja purkkapaperista (Lateksibeibien linnunpesästä) loppuosa. Siinä se. –om

Zak McKracken

Olen juuttunut lentokentälle, kun lippujenostoautomaatti kysyy koodia. Mitkä ovat nämä koodit?

Marko Åkerberg

King's Quest III

Tarvitsen jokaiseen taikaan perusteelliset ohjeet, mitä pitäisi kirjoittaa, missä ja koska ja myös niiden käyttämiseen tarvittavat sanat?

Monkey Island I

Millä iskulauseilla Sword Master voitetaan?

Miekkailutaidoton

Valitse herjaan parhaiten sopiva vastaus. Jos englanninkielentaito ei riitä, pidä listaa niin joskus pääset läpi.–nn

Barbarian II

Olen jumittunut neljänteen rataan. En pääse alkua pitemmälle, koska heti alussa on hirveä örmy, joka vain seisoo ja ampuu. Mitä teen?

Larry I

Mitä Larry I:ssä pitää tehdä pillereillä?

Mene hissillä kasinon ylimpään kerrokseen ja anna pillerit vartijatytölle puheltuasi hänen kanssaan hetken. –tl

Rick Dangerous I

Miten saan loppumattomat elämät, tai voin valita aloitusruudun?

Simpsons

Miten pääsen ekan levelin läpi?

Simpsons -79

Minulla Bart Simpson on jäänyt harhailemaan Spingfieldin pääkadulle, koska en keksi, miten saan sprayattua tarpeeksi objekteja päästäkseni eteenpäin.

Sakari



Mitä ratkaisuja kaipaat?

Pelit-lehden toimituksessa on uskomaton määrä vanhojen pelien ratkaisuja, eli vanha tarkoittaa tässä tapauksessa esimerkiksi Sierran ja Lucasfilmin parin-kolmen vuoden takaisia pelejä. Ratkaisuja on julkaistu vuosien varrella muun muassa Tietokonepelien vuosikirjoissa, joita innokkaimmat pelaajat ovat kiitettävästi lueskelleetkin.

Pelit-lehden synty toi kuitenkin mukaan valtavan määrän uusia lukijoita, ja kysymmekin nyt yksinkertaisen kysymyksen: **Minkä kahden "vanhan" pelin ratkaisut haluaisit nähdä Pelit-lehdessä?**

Panemme ratkaisutoiveet suosituimmuusjärjestykseen ja julkaisemme vanhoja ratkaisuja uusien rinnalla silloin tällöin.

Lähetä toiveesi postikortilla 15.6.1992 mennessä osoitteella

Pelit
Ratkaisut
PL 64
00381 Helsinki

Muista merkitä korttiin myös nimesi ja osoitetietosi, sekä ikäsi.

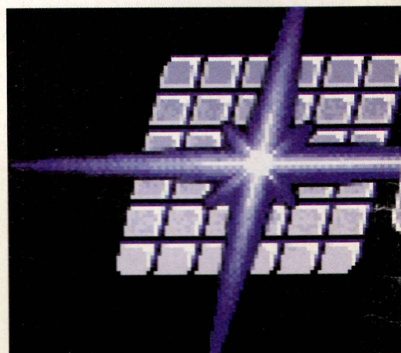
Kaikkien toivojien kesken arvomme muutaman pelin. Onnekkaiden nimet julkaistaan Pelit 4/92:ssa, joka ilmestyy 14. elokuuta.

Testaa Origin-

Origin on viime aikoina noussut maineeseen mittaamattomaan muun muassa Wing Commandereilla. Mutta mitä muita pelejä Origin on tehnyt? Testaa tietosi ja vastaa seuraaviin kysymyksiin:

1) Minkä maalainen pelitalo Origin on?

2) Mikä on Originin tunnetuin





Lucasfilm ratkesi



Maaliskuun Pelit-lehdessä olleeseen Lucasfilm-kilpailuun tuli runsaat 200 vastausta, joista 80 oli oikein. Palkinnoksi lupailimme uutta Indiana Jonesta ja Monkey ykköstä, mutta kävi kuitenkin niin, että Indy siirtyi kesäksi. Ota nyt sitten noista pelitaloista selvää... Joka tapauksessa voittajat voisivat soitella vaikka Sarille puh. (90) 120 5749,, minkä pelin he nyt sitten loppujen lopuksi haluavat.

Oikeat vastaukset olivat:
1. Jim Hensonin nukke-elokuvaan perustuu peli Labyrinth.
2. Indiana Jones hukkasi Viimeisessä ristiretkessä Graalin maljan.
3. Messerschmit Me-262:ssa ei ole yhtään propellia. Se on suihkukone.
4. Monkey I:ssä LeChuck on kummitus, kakkosessa zombie.
5. Huilua soittamalla pelattiin Loomia.
6. Paras Lucasfilmin peli on Monkey II. (Ei kun ihan mikä vaan.)

Arpaonni suosi seuraavia oikein vastanneita:
Antti Lustila, Kaustinen
Mikko Pasanen, Helsinki
Tommi Nieminen, Karstula
Miika Turunen, Kuopio
Esa Hyvönen, Porvoo

Onnea voittajille!

KILPAILU KILPAILU

Voita uusia hittejä!

tietoutesi

pelisarja ja montako peliä sarjassa on ilmestynyt?
3) Millä nimellä Richard Garriot tunnetaan paremmin?
4) Kenen suunnittelemia ovat Wing Commanderit?
5) Mikä on ihmisten puolelle loikanneen kissan nimi Wing Commandereissa? (Vihje: myös englanninkielinen sarjakuvasankari).
Oikein vastanneiden kesken arvomme pelejä:

5 Ultima Underworld (PC)
5 Ultima VI (Amiga)
5 Ultima Trilogy (C64)
eli muista mainita konemerkkisi!

Lähetä vastauksesi 15. kesäkuuta mennessä osoitteella
Pelit
Origin-kilpa
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajien nimet julkaistaan Pelit 4/91:ssä, joka ilmestyy 14.8.

Muista mainita konemerkkisi!

ORIGIN



SUPERMAHTIEXTRASHOKKI LOPPUUNMYYNTI!

NYT TIETOA EDULLISESTI!

Tilaa nyt itsellesi tai lahjaksi TOSI HALVALLA kirjoja, levykkeitä ja ohjelmalistauksia. Tavarat toimitetaan tilausjärjestyksessä niin kauan kuin niitä riittää.

Nyt kummatkin Amiga-kirjat YHDESSÄ EXTRATARJOUSHINTAAN 160 MK!!!!





AMIGA 2 AMIGA BASIC

Jyrki J. J. Kasvi

Kirja paljastaa Amigan ohjelmoinnin salat niin aloittelevalle kuin kokeneellekin käyttäjälle aina Basicin käyttöönotosta kirjastorutiinien hallintaan.

211 sivua, ovh 125 mk,
NYT VAIN 95 MK!

C-64 PELINTEKIJÄN OPAS

Jukka Tapanimäki

C-64 Pelintekijän opas kertoo mm. kuvan sulavasta vierityksestä, keskeytyksien hallitsemisesta, grafiikka- ja äänipiirien ohjelmoinnista...eli kaiken mahdollisen peliohjelmoinnista!

134 sivua, ovh 145 mk,
NYT VAIN 95 MK!



AMIGA 1 AMIGA DOS

Jyrki J. J. Kasvi

Kaikille Amigan käyttäjille, jotka haluavat oppia käyttämään Amigaa hyvin ja tehokkaasti. Runsaasti erimerkkejä ja kuvitusta, jotka helpottavat tekstin ymmärtämistä!

160 sivua, ovh 125 mk,
NYT VAIN 95 MK!

BASICISTA KONEKIELEEN

Eskoensio Pipatti

Konekieliohjelmoinnin perusteos, joka ei edellytä lukijaltaan esitietoja konekielen käytöstä. C-64:n käyttäjille, mutta soveltuu myös Ataristeille. Mukana MikroAssembler-ohjelma.

253 sivua, ovh 125 mk,
NYT VAIN 65 MK!



ST-KÄYTTÄJÄN KÄSIKIRJA

Andreas Ramon

Laaja tietopaketti vasta-alkajille ja ammattilaisille. Pureutuu tiukasti ST:n hyviin ja huonoihin puoliin, selittää perusteellisesti ST:n ja sen oheislaitteiden ja ohjelmien salat.

176 sivua, ovh 175 mk,
NYT VAIN 95 MK!

OHJELMALISTAUKSET MIKROBITEISTÄ JA C=LEHDISTÄ VUODELTA 1990

- Ohjelmalistaukset 1990 levykkeellä C-64:lle ovh 69 mk, NYT VAIN 25 MK!
- Ohjelmalistaukset 1990 levykkeellä Amigalle ovh 69 mk, NYT VAIN 25 MK!

HUOM!!!

KAIKKI TILAUKSET TOIMITETAAN ILMAN POSTIMAKSUA!!! SÄÄSTÖ 18 MK!

TILAA NYT TÄLLÄ KUPONGILLA!

TILAAN SEURAAVAT JÄTTIEDULLISET TUOTTEET:

61302	___ kpl Amiga 1, hinta 95 mk/kpl
61303	___ kpl Amiga 2, hinta 95 mk/kpl
61323	___ kpl Amiga 1 + Amiga 2, hinta 160 mk/pari
61307	___ kpl Basicista konekieleen, 65 mk/kpl
61308	___ kpl C-64 Pelintekijän opas, hinta 95 mk/kpl
61310	___ kpl ST-käyttäjän käsikirja, hinta 95 mk/kpl
61312	___ kpl Ohjelmalevyke 1990 C-64:lle, hinta 25 mk/kpl
61313	___ kpl Ohjelmalevyke 1990 Amigalle, hinta 25 mk/kpl

TILAUKSENI TOIMITETAAN ILMAN POSTIMAKSUA! 2EIP

Nimi

Osoite

Postinumero ja -toimipaikka   Puhelin

Tarjous voimassa 31.7.1992 saakka.

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET
Tecnopress

VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01620/43
01003 VANTAA 300

Tulossa seuraavissa numeroissa

(jos pelitalot suovat...)

2/92 English Summary

A320 Airbus (Thalion) The thick manual will scare the kids away. However those who are really interested in flying, will enjoy flying an airbus instead of the usual fighters.
Agony (Psygnosis) Conventional shoot-em-up with excellent graphics and sounds, but nothing new.
Alcatraz (Infogrames) needs two players to be playable. Nice commando game, although changing weapons could have been done better.
Bard's Tale Construction Set (Electronic Arts) is an comprehensive and easy-to-use program and a must for every Bard's Tale fanatic, although Bard's Tale Scenario Editor would be closer to the truth.
Black Crypt (Electronic Arts) makes adventuring in dungeons enjoyable. But in spite of all the maps, hints and tips it's still very difficult.
Bonanza Bros (U.S. Gold) is an OK conversion of a boring coin op with a very low playability factor.
D/Generation (Mindscape) is a pleasant and easy isometric adventure.
EcoQuest (Sierra) is a good game for children, too easy for an advanced player. Superb graphics and sounds, as usual.
Falcon 3.0 (Spectrum Holobyte/Microprose) is the new King of modern fighter simulations (for players with expensive PC's, at least).
Harlequin (Gremlin) One of the best platform games this year with plenty of action, great graphics and some ingenuity thrown in.
Heimdall (Core Design) The adventure is wide and challenging, although not very innovative. Solving the problems does not require much intelligence.
Ork (Psygnosis) is unique, both graphically and soundwise excellent with more action than originality.
Race Drivin' (Domark) suffers from slow screen update and bad control methods. Wasted potential.
Shadowlands (Domark) is a very good rpg, in spite of the invincible rats and some other playability factors.
Shuttle (Virgin) is very detailed, extremely good and highly difficult, and should come equipped with by-numbers procedures for novice pilots, instead of the NASA-jargon filled manual.
Simant (Maxis) The too-repetitive gameplay of SimAnt by Maxis makes it more an electronic ant farm than a computer game.
Space Crusade (Gremlin) is a technically well done ja suitably easy-to-play strategy game, which captures well the board game.
Space Gun (Ocean) is a playable, although graphically middle class Operation Wolf clone. Those who like action and violence would like it.
Special Forces (MicroProse) is a worthy successor for the classic Airborne Ranger with its combination of brain and bullets.
Twilight 2000 (Paragon Software) is an interesting idea, but not very well executed. The isometric part is too weak.
Ultima Underworld (Origin) is something totally new in the CRPG field. The Virtual Fantasy of The Abyss left reviewers speechless.



Vihdoinkin Monkey 2 -ratkaisu!

Kesäkuun numeroon mennessä amigistit ovat jo päässeet käsiksi Monkey Island 2:seen ja me voimme vihdoinkin julkaista sen ratkaisun! Ensi numerossa: Mitä tapahtuikaan Guybrush Threepwoodille ja LeChuckille?

Willy Beamish kohtasi voittajansa

Paljon kyselty Dynamixin 9-vuotissimulaatio on lopulta kohdannut ratkaisijansa. Kesäkuun numerossa: Willyn huimat seikkailut.

Electronic Arts – mainetta ja kunniaa

Kesäkuussa on jälleen mielenkiintoisen firmaesittelyn vuoro. Pistämme Electronic Artsin järjestykseen malliin MicroProse-esittely maaliskuun numerossa.

Arvosteluissa:

Ultima VII, Mindscape
Legend, Mindscape
Hook, Ocean (jos...)
Epic, Ocean (jos...)
Parasol Stars, Ocean
Roger Rabbit, Disney Software/Infogrames
Rocketeer, Disney Software/Infogrames
Dark Seed, Mirage (jos...)
ja muita, mitä ilmestymään ehtii.
Ja tietysti mahtava määrä vinkkejä, uutisia ja kilpailuja!
Muista olla mukana!

Pelit 3/92 ilmestyy 15.6. parahiksi juhannuslukemiseksi.
Pelit 4/92 puolestaan 14.8. kertomaan kuuman pelikesän kuulumiset!

UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★

PELIT TULEE!

Uusi Pelit-lehti on tehty juuri sinulle, joka olet tietokonepelien ystävä. Miksi räpeltäisit peleinesi yksin, kun voit saada kotiisi todellisen alan asiantuntijan 8 kertaa vuodessa. Pelaa mitä pelaat, mutta tilaa Pelit-lehti!

TIETOA

Uusi Pelit-lehti on kuin kotonaan kaikissa talouksissa, joissa on tietokone – oli se sitten PC, Amiga, C64, Atari... Se antaa vinkkejä ja kertoo ratkaisuja, kilpailee ja kilpailuttaa, puhuu kaikesta peleihin liittyvästä, mutta antaa samalla suunvuoron myös lukijoilleen. Pelit-lehteä lukemalla saat mitä ansaitset – eikä se ole vähän, se.

VÄRIÄ

Uusi Pelit-lehti on täynnä väriä ja kuvia. Se arvostelee värikkäästi uudet pelit ja testaa lisälaitteet – mutta tiedä tämä: lehti voi olla kirjava, mutta juttujen taso ei. Asialla ovat Suomen kovimmat peligurut ja pelimaailman parhaat voimat.

RUUTIA

Pelit-lehti tuo käsiisi sekä pelit että niiden taustat: tekijät, messukuulumiset, huhut ja haastattelut. Tutkiva journalismi on toinen nimemme – se ensimmäinenhän on pelaaminen!

RÄMINÄÄ

Vakavastakin asiasta voi kirjoittaa kiinnostavasti ja bittiviihteestä voi puhua myös asiaa. Tilaa uusi Pelit-lehti heti, niin näet miten.

TILAA NUMEROSTA 90/ 120 670!

Pelit-lehden vuosikerta maksaa 12 kuukauden jatkuvana säästötilauksena vain 188 markkaa. Jos olet jo MikroBITIN tilaaja, saat Pelit-lehden erikoishintaan 148 mk/vuosi.



Nyt luuri kouraan ja tilaus sisään. Pelit tulee!

UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★